

COMMODORE VILÁG 7.

49,- Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



Az itt látható **C201-C210 Commodore 64,** valamint **PLUS 06 Commodore Plus 4** kollekciók is megrendelhetők a PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT címén keresztül (Programküldő Szolgálat, Budaörs, Pf.: 12, 2043). A **C201-C205** kollekciók kazettán és lemezen is rendelkezésre állnak, a **C206-C210** kollekciók csak mágneslemezen rendelhetők meg, a **PLUS 03 – PLUS 06** kollekciókat már nem csak kazettán, hanem lemezen is el tudjuk küldeni (a PLUS01, PLUS 02-t továbbra is csak kazettán!). A **COMMODORE 64 kazetták**, a **COMMODORE 64 mágneslemezek** és a **Plus 4** kazetták ára egységesen **500,-Ft** (postaköltséggel együtt). Mágneslemezen történő rendelések esetén kérjük a kollekció sorszámát 'M' jelzéssel ellátni (pl. C201M vagy PLUS06M).

C201 **A**/ ART OF NOISE (D) / BITE OF THE SORORITY VAMPIRES / HATCHET HONEYMOON / INTERNATIONAL SPEEDWAY / 1ST AUSTRALIAN HERO / BERT THE BUG
B/ GO FOR IT (D) / LITTLE HAT'S MAZE / DOMINATOR DEMO / HYPERACTIVE

C202 **A**/ FINAL ASSAULT 1 / FINAL ASSAULT 2 / FINAL ASSAULT 3 / FINAL ASSAULT 4 / POGA
B/ FINAL ASSAULT 5 / CDU PAINT 1 * / CDU PAINT 2 * / CDU PAINT 3 * / BOJO

C203 **A**/ BAZAIR / DRAGON NINJA (LEVELS 4,5) / DRAGON NINJA (LEVELS 6,7,8) / ZYGON WARRIOR
B/ CAPTAIN STARK PART 1 / CAPTAIN STARK PART 2 / CAPTAIN STARK PART 3 / SKATE CRAZY 1

C204 **A**/ ACTION SERVICE 1 / ACTION SERVICE 2 / INCREDIBLE SHRINKING SPHERE / CHAMPIONSHIP DOMINOES / DARTZ
B/ PRACTICALC TAPE * / ARAKNIFOE / ITALIAN DARTS / SUPERDEAL / VOKABEL TRAINER *

C205 **A**/ SKATE CRAZY 2 / TRUNP CASTLE (SUPERSLOT) / TRUNP CASTLE (KENO) / NAM / CHAOS
B/ WARLOCK / RAVENOUS / THE CAVE OF THE MIXED-UP SHYMER / PRO CALIFORNIA GOLF

C206 (CSAK LEMEZEN!)
A/ SPACE GOLD
B/ FORGOTTEN WORLDS

C207 (CSAK LEMEZEN!)
A/ SKYFOX II.
B/ FOOTMAN

C208 (CSAK LEMEZEN!)
A/ MOTOR MASSACRE
B/ CORPORATION

C209 (CSAK LEMEZEN!)
A/ TRAZ GAME + LEVEL 01-LEVEL 64
B/ TRAZ LEVEL 65-LEVEL 101 / ROAD RUNNER

C210 (CSAK LEMEZEN!)
A/ THE NEWSROOM *
B/ THE NEWSROOM - CLIP'ART

PLUS 06

A/ GAMES CREATOR+4 (+LE) * / SPRITE EDITOR +4 * / ABLAK DEMO (D) / 1. LABDA DEMO (D) / BETU DEMO (D) / TITLE DEMO (D) / 2. LABDA DEMO (D) / FOLD DEMO (D) / 3. LABDA DEMO (D) / ANGLIA DEMO (D) / TYNESOFT DEMO (D) / AUTOZONE II. / JUMBO JET / MONTY ON THE RUN / MR. PUNIVERSE6 / SPY VS SPY / TOM +4 / LOCOMOTION 2 / TEDPAINT * / MR. PUNIVERSE5 / PETCH
B/ GAMES CREATOR 16 / DEMO C16 (D) / II. DEMO C16 (D) / III. DEMO C16 (D) / IV. DEMO C16 (D) / 16 SPRITE EDIT (D) / 16 ABLAK (D) / ZAMEK / TRAILBLASER / TERRA COGNITA / SKELBY / ROBO KNIGHT / WEIGHT LIFT / TORPEDO ALLEY / BURGER HOUSE / GOLF 2 / LOCOMOTION / GHOST'N GOBLINS 2 / TUTTI FRUTTI 2 / OBLIDO / PAC MAN / POGO PETE / GHOST TOWN / VIETNAM / LEGIONNAIRE / TURBO 16

Megjegyzés: (D) - demonstrációs program,
* - felhasználói program

PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT
Budaörs, Pf.:12
2043

PC41/42

Megnevezés: *DROEGE*
File-ok száma: 12/28, **Besorolás**: Tervező
Memóriafoglaltság (lemezen): 320/310K
2 lemezes tervező program igényes, precíz mérnöki munkához. 20 szinten egyenként 3 szint használhatunk ötven sor szélességben. Megadható opciók szerint pl. egy ház vízvezeték rendszere megtervezhető és megrajzolható e program segítségével.

PC43

Megnevezés: *AS EASY AS*
File-ok száma: 13, **Besorolás**: Szolgáltató
Memóriafoglaltság (lemezen): 300K
Nemzetközi hálózattal rendelkező gazdasági társaságok pénzügyi nyilvántartására készült program.

PC44

Megnevezés: *PC-OUTLINE*
File-ok száma: 28, **Besorolás**: UTILITY
Memóriafoglaltság (lemezen): 190K
Szerkesztő és tervező program. A lemez tartalmaz még 8 utility programot is (tömörítés, kimentés stb.)

PC45/46

Megnevezés: *MYSTAT*
File-ok száma: 3/18, **Besorolás**: UTILITY
Memóriafoglaltság (lemezen): 290/60K
Kétlemezes interaktív statisztikai programcsomag. Winchester drive szükséges működéséhez. Funkciói közé tartoznak még: elemzés, különböző szempontok szerinti keresés, diagnosztika, táblázatkészítés.

PC47/48

Megnevezés: *DRAWMAN*
File-ok száma: 8/2, **Besorolás**: Szolgáltató
Memóriafoglaltság (lemezen): 290/140K
Kétlemezes, igényes rajzolóprogram. Különböző nyomdai szedésnek megfelelő betűtípusokat képes grafikusan előállítani. Egérrel is működtethető.

PC49

Megnevezés: *QUBECALC*
File-ok száma: 10, **Besorolás**: Szolgáltató
Memóriafoglaltság (lemezen): 260K
Üzletek készletadatairól táblázatokat kreál, majd időrendi lebontást készít vásárlókról, árucikkekről stb.

PC50

Megnevezés: *DO SAMATIC*
File-ok száma: 3, **Besorolás**: UTILITY
Memóriafoglaltság (lemezen): 110K
Információt ad gépünk memóriájáról, emellett lehetővé teszi max. 8 program egymás melletti futtatását is.

PC51

Megnevezés: *LOTTO PROPHET*
File-ok száma: 7, **Besorolás**: UTILITY
Memóriafoglaltság (lemezen): 130K
Az osztrák 6-os lottó alapján nálunk is jól alkalmazható különböző játékvariációk elkészítésére és tárolására. Statisztikát készít és tárol kihúzott számok gyakoriságáról dátum szerint.

PC52/53

Megnevezés: *EGA UTILITIES*
File-ok száma: 46/26, **Besorolás**: UTILITY
Memóriafoglaltság (lemezen): 190/140K
Két lemeznyi 'lehetőség' Ega monitorral rendelkezők számára. Képernyő színének változtatása, miközben az ábra (program, kép) a képernyőn marad. Különböző betűtípusok készleteinek tárolása, alkalmazása. Forgatás, nagyítás, kicsinyítés, 3 dimenziós trükkök színekkel és formákkal, mutatós óra a képernyőn stb.

PC54

Megnevezés: *PC-CALC*
File-ok száma: 10, **Besorolás**: Felhasználói
Memóriafoglaltság (lemezen): 260K
Készíthető segítségével: kölcsön, kamat számítás, fizetési jegyzék, csekk-számla egyenleg stb.

PC55/56/57

Megnevezés: *PC-FILE*
File-ok száma: 8/20/3, **Besorolás**: Adatbáziskezelő
Memóriafoglaltság (lemezen): 350/350/360K
A PC-FILE elnevezés egy általános adatbázistervező és kezelő programcsomagot takar, mely segítségével a felhasználó tetszése szerint előállíthat és kezelhet adatbázisokat. E program segítségével felépíthető és karbantartható adatbázis más programok számára is mint pl.: *VisiCable, Multiplan, Word*..., valamint képes kezelni az ezekben előállított adatbázisokat is.

PC58

Megnevezés: *TET42*
File-ok száma: 7, **Besorolás**: Játék
Memóriafoglaltság (lemezen): 308K
A *TET42* játék mint talán az a nevéből is sejthető a közismert Gerasimov féle Tetris játék egyik változata, remek grafikával és hang-effektusokkal. A különlegessége abban rejlik, hogy ezt a tetrist egyidőben ketten is játszhatják, egymással versengve, hogy ki rakja ki előbb a megadott számú sort.
A játék EGA Color, és Hercules Mono monitoron játszható. Az hogy milyen kártya áll rendelkezésre, a játék elindítása után a program saját maga felderíti.

PC59

Megnevezés: *PKARC/PKXARC*
File-ok száma: 10, **Besorolás**: Utility
Memóriafoglaltság (lemezen): 282K
E két program azok számára nyújt hathatós segítséget, akiknek a szűk lemezkapacitás miatt file-tárolási problémáik vannak. A PKARC program a file-t a típusától függően akár 40%-kal is összetömörítheti, míg a PKXARC újból szétbontja azt. A programpáros kezelése egyszerű, nem igényel különösebb képzettséget. Kezelésükről a lemezen egy rövid magyar nyelvű tájékoztatót is olvashatunk.

PC60

Megnevezés: *PD-SPIEL*
File-ok száma: 29, **Besorolás**: Játék
Memóriafoglaltság (lemezen): 306K
Kilenc játékprogram: *KALAH, OTHELLO, PAC-GIRL, BACKGAMMON, TURM VON HANOI, SUPER BRAIN, SCACH 88, LIFE III, FROSCH.*
Ezek a játékprogramok a játszani szerető ember számára már jobbára ismertek, de van közöttük kevésbé ismert is ami talán méltó arra, hogy jobban megismerjük. (Az ismertetők német nyelvűek) Jó szórakozást!!!

Az itt látható **IBM PC XT/AT** programlemezek is megrendelhetők új címünkön.

Programküldő
Szolgálat
Budaörs, Pf.: 12, 2043

Egy lemez ára: **500,-Ft** (Postaköltséggel együtt). A továbbiakban az eddig meghirdetett PC01-PC20 programlemezek is 500,-Ft-os áron állnak rendelkezésre. *A közületeket kérjük, hogy számlaigényüket a megrendeléssel egyidejűleg jelezzék!*

Az 1.75-é a szó

1

Itt jövend a CoV 7. és rögtön az első oldalon már megint a szokásos "**Sirólap**"-pal. Mielőtt valaki automatikusan továbblapozna, megkérnénk, hogy inkább olvassa előbb el ezt az oldalt. Ezt ugyanis nem viccből és nem átlapozgatásra szoktuk írogatni, hanem azért, hogy egyrészt választ adjunk jónéhány felmerülő (vagy felmerülésre váró) kérdésre, másrészt tisztázzunk egy-két dolgot.

1. probléma: Miért nem lehet vidéken CoV-ot kapni – még annyira sem, mint az 5. számig? Ez egy rövid mesébe kínálkozik. Történt egyszer, hogy egy csapat vállalkozó kedvű kalandor (nevezzük őket mondjuk 1.75-nek) elmentek az egyszeri ronda boszorkányhoz (nevezzük mondjuk Magyar Pistának), hogy minden hónapban leírnak néhány szót egymásután, ugyan hajlandó-e árulni a királyságban? Hogyne, tessék parancsolni, 31% marad – mondta a derék Pista, aki nem volt híján a tálentumnak. Meg is írták szépen a tekercset, amelyben megállapodtak a részletekről az Úr 1990. esztendejére. El is mondjuk mi történt (de nem keverjük bele Pista barátunk ügyintézési és pénzügyi módszereit, mert ez egy olyan adventure, amelyet senki sem lát át, viszont a játékos a biztos vesztes). A tekercsen szerepelt egy bizonyos számú CoV. (nevezzük x-nek), amelyet 1.75 köteles adott időpontokban, az évben 9 alkalommal beszállítani a megadott helyre és azt a jólelkű Pista 2 hónapig terjeszt, majd a bevétellel 2 hónap múlva elszámol. Pista barátunk azonban módosította a tekercsen fekvő dolgokat és 1 hónapig terjesztett, 6 hónapig meg nem számolt el. Tűrte ezt az egyszeri 1.75, de jött a következő forduló: mielőtt az 5. számmal jelzett tekercs megjelent volna, szólt Pista, hogy ugyan legyen már x + 2.000 beszállítva és így legyen ez ezután is. OK, mondták 1.75-ök és rimánkodának Gutenbergnek, hogy ugyan terven felül csináljon már + 2.000 tekercset és így legyen az ezután is. Ment is a dolog rendjén, majd egy teljes hónapig: aztán a 6. tekercs beszállítása előtt egy-két nappal ismét szóla a Posta, hogy (x + 2.000) – 3.500 tekercset hajlandó átvenni és így legyen ez ezután is (abszolút nem zavarta őket, hogy a megállapodás értelmében Gutenberg már kinyomott x + 2.000 db-ot). Indoklás: 1.75 máshol is terjeszti a CoV-okat, s az rontá az ő üzletüket (adalék: a megállapodási tekercsen Pista barátunk NEM kizárólagos terjesztőként szerepel vala). A 3.500 tekercs CoV a királyság "nem főváros"-kategóriába tartozó helyeitől lett elvonva. Azt a megjegyzést nem írjuk le, amit 1.75-ök mondának, mert igen-igen hosszú és igen-igen kacifántos dolog volt. Mindenesetre reménykednek, hogy a 8. tekercs előtt nem érkezik egy x – (x – 1) beszállítási igény, mert így a tekercsük kissé egyedi lappá válna... Természetesen ez csak egy mese és a benne szereplők csupán kitalált személyek és dolgok. A valósággal való bárminemű hasonlóság valószínűleg a fantázia szüleménye. Bizony. De miért nem lehet vidéken CoV-ot kapni?...

2. probléma: Ez egy örökzöld téma, amit úgy hívnak, hogy **Programküldő Szolgálat**. Talán bennünk van a hiba és nem írtuk még ezerszer le teljesen világosan, hogy ez a vállalkozás a Commodore Világtól **teljesen független** dolog! A CoV-ban csak hirdetési lehetőségeket kaptak. Ha valamilyen problémája van bárkinek ezzel a szolgáltatással kapcsolatban, akkor NE BENNÜNKET nyaggassanak a problémával: ha sikerült elolvasni, hogy milyen programot rendeljenek meg, akkor nem világos, hogy a címet miért nem sikerült elolvasni?! Gondolunk itt különösképpen a felháborodott családapákra és családanyákra, akiknek fogalmuk sincs arról, hogy hova írnak és egyáltalán miről van szó (mivel életükben nem láttak CoV-ot, de 64-et is csak messziről) – viszont a gyermekük, aki egyébként a számítástechnika professzora, jelzi, hogy a megrendelt kazettán ?LOAD ERROR nevű programok találhatóak. Ilyenkor persze jön a fenyegetőző és gyakran mocskolódó hangú levél a CoV-nak. Egy mérges úr már közölte, hogy számítástechnikai és napilapokban nyílt levélként közzé fogja tenni a véleményét (szép egy alkotás volt!). Azt lehet. Azt tesz közzé, amit akar – de ha ez a probléma nem a CoV-ban leírtakra vonatkozna és mégis a CoV nevét keverné bele, akkor esetleg előfordulhat egy olyan játék, hogy a t. urat hitelrontás címszó alatt bepereljük úgy kb. 50.000 credit erejéig (jól jön majd az **ELITE**-ban). Talán jó lenne, ha ezt az oldalt minden olyan csemete megmutatná a t. szüleinek, aki levelet írat velük a CoV-nak! **A jövőben kéretik a CoV-ot a CoV-val kapcsolatos dolgokkal felkeresni!** Könnyítésképpen megadunk két paramétert: az újság az "1.75-é a szó" feliratú lap bal felső sarkában kezdődik és CoVboy levelezésének alján ér véget. További könnyítés: ezek a lapok fehér színűek.

3. probléma: Ez kapcsolódik az előzőhöz is, de speciális CoVboy-probléma is. Kb. idáig ugyanannyi szó esett róla, mint az előzőről. "**Egyéni igények kielégítésére sajnos...**" – ugye, mindenki tudja tovább is? Úgy tűnik, nem. Még mindig nem üzemel nálunk "Másolószolgálat", nem tudjuk "kölcsönadni a Kazettaküldő Szolgálat 200 kollekcióját" sem, nem tudjuk lemásolni "csak azt az egyet és csak neki", még akkor sem, "ha kifizeti", ezenkívül nem tudjuk az összes idáig megjelent 15-20.000 játékprogram megoldását sem (**A felsoroltakhoz annyit tennék hozzá: én sem – CoVboy**).

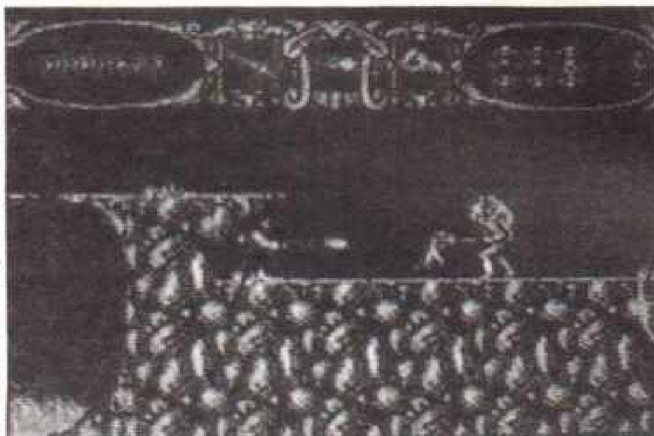
4. probléma: Hirdetés. Ez még mindig ingyenes, csak módosultak a feltételek, annyiban hogy ennek a számnak a megjelenésétől kezdve csak olyan hirdetéseket tudunk elfogadni, amelyekhez a mostani hirdetés alsó sarkában lévő kis cetli is mellékelve van. Ennek két oka van: egyrészt, ha teljesíteni akarnánk minden egyes hirdetési igényt, akkor egy idő múlva a fél újság hirdetéssel lenne tele, a második ok a gyarmati sorban élő fénymásolgató lamerek népes gárdája. Egyébként az egész egyik olvasónk ötlete volt – de jó ötlet. Egyébként további fénymásolgatás esetleg kék vagy piros oldalakra nyomott CoV-ot fog eredményezni – ők nem tudják fénymásolni, viszont akik megveszik, sokkal rosszabbul tudják majd olvasni. Az aztán milyen jó lesz mindenkinek, ugye?...

5. probléma: Hogy írta CoVboy a Zacc McCraccen nevét a múltkori top-listában? Hehe. Viccelt a drága. Miután leadta a nyomdába (amikor ezt írjuk, még mindig a nyomdában van és fogalmunk sincs róla, hogy hogyan írta!), jött egy fogadással, mely szerint a CoV 6. megjelenése utáni két héten belül legalább 50 olyan levelet fog kapni, amely azt hányja a szemére, hogy hogyan írta a Zak MkKrakken nevét. A fogadást persze álltuk – lehet, hogy vesztettünk egy láda Schwechatert...

A címlapterv: Kodreán Zoltán munkája
A Spectrum és Commodore Világ eddig megjelent számai utánvéttel, vagy csekkes befizetéssel megrendelhetők.
Címünk: Spectrum Világ, 1519 Budapest, Postafiók 363.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Szerkesztette: CoVboy
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

MYTH • System 3



Ezek a mitológiai témák – úgy tűnik – nem nagyon hagyják nyugodni a játékprogramok íróinak a fantáziáját: ez valószínűleg még a jövő évezredben is egy olyan témakör lesz, amelyből még mindig bőven merítgetnek (... **fejlesztés közben a 15 Mbyte-os ZX-81-re... – CoVboy**). Született már ebből sokféle szupermarhaság, most pedig itt jön egy újabb feldolgozás: **MYTH**. Ennek a játéknak az esetében azonban úgy látszik igaz a latin közmondás: "Nomen est omen". (**Most nem az én kuncsaftomról van szó! – CoVboy**) A **System** 3-tól hirtelen nem is tudnánk olyan játékot mondani tőlük, amelynek fastformat lett volna a vége.

Ez az alkotásuk is egy kiváló mászkálós adventure. A harc az ördögi Dameron varázsló ellen folyik, aki az "ördögi" jelzővel emlegetett személyek jó szokása szerint a világ elpusztítására tör. Egy egészen új technikát alkalmaz: hordáinak elhelyezésére nem csak a teret, hanem a negyedik dimenziót, az időt is felhasználta. Különböző történelmi korokban, pontosabban azok mitológiáiban helyezte el őket. Mivel a történelem menetének megváltoztatása beláthatatlan következményekkel járna, a jó isten (Jóisten?) leült a C-64 (valamint az Amiga) elé és generált egy hőst, akit szépen elteleportált ezekbe a korokba, hogy az szépen takarítsa el a rossz bácsikat. Sajnos egy halandó ember jött össze neki, de biztos számított arra, hogy örökéletpoke-ot majd a halandók generálnak maguknak. Az első állomás a Pokol, ahol szimpatikus csontvázak illetve UMO-k (uzonosíthatatlan mászkáló objektumok) törnek az életünkre. Persze a játék során némi fegyverrel is el leszünk látva, amelyek az ellenfelek ellen használt harcmodort befolyásolják. Ezeket a képernyő felső sorában láthatjuk (ököl, kard, tűzlabda) és természetesen cserélhetőek. Némi ködörgás (és életben maradás) után találkozhatunk még egy háromágú szigonyt lóbáló illetővel (na ki lehet az?), majd a szint végén Chimera-val. Ez utóbbi úrnak – a mitológia szerint egy kecske, egy oroszlán és egy kígyó elegye – sem nyertük el a tetszését.

Ezután a görög mitológiában találjuk magunkat. Először is egy szép hölgy hívogat bennünket, aki foglalkozására nézve nimfa (**Ebből képezték volna a "nimfománia" szót? – CoVboy**). Reméljük mindenki tudja, hogy mi az a nimfa – aki nem az például menjen oda hozzá vagy olvasson egy kis Odüsszeuszt. Ezután jön egy nagy Akhilleusz (aki dekoráció), és sok kicsi (akik nem dekorációk). Utánuk valamilyen templomféleségbe érkezünk, ahol a platformokon ugrálva előbb belebotlunk a Medusa nevű hölgybe, majd Hydra úrba, aki a legenda szerint egy olyan háromfejű sárkány, aki valamelyik fejének levágása után mindig újakat növeszt (de jó vicc!). Vele vége is van az első szintnek. A második szinten a germán mitológiában kóricálunk, először egy meglehetősen rossz időjárásban hajókázó viking hajón, majd egy erdőben, végül a Valhallában... – és így tovább végig a germán, görög, római és egyiptomi mitológia számos helyszínén.

A **System 3** talán nem a legjobb üzleti stratégiát választotta akkor, amikor ezt a nevet választotta ennek a játékának: 1-2 hónappal ennek a megjelenése előtt ugyanis már piacra került egy hagyományos adventure a **Level 9** cégtől ugyanezen a néven. De nem is ez a lényeg. A háttérgrafika, a sprite-ok animációja és a hang (sok helyen digitalizált) igazán élvezetes csomagolást biztosítanak a játéknak – de magát a játékot is nagyszerűnek tartjuk. Természetesen Amiga-verzió is van. Összegzés: mindegy, hogy 64-ed vagy Amigád van, vedd fel a **MYTH**-et – nem fogod megbánni...

NEUROMANCER • Interplay



Ez most itt kivételesen nem játékismertető akar lenni (ilyen már volt róla a CoV 1-ben), hanem sokkal inkább egy "Közkívánatra!" rész. CoVboy ugyanis sztrájkkal fenyegetőzött, amennyiben a **NEUROMANCER**-hez nem közlünk záros határidőn újabb tippeket – úgy látszik túl sokan nyúzták őt ebből kifolyólag. A Tokos-Mákos már teli volt – így tehát most itt következik néhány tipp:

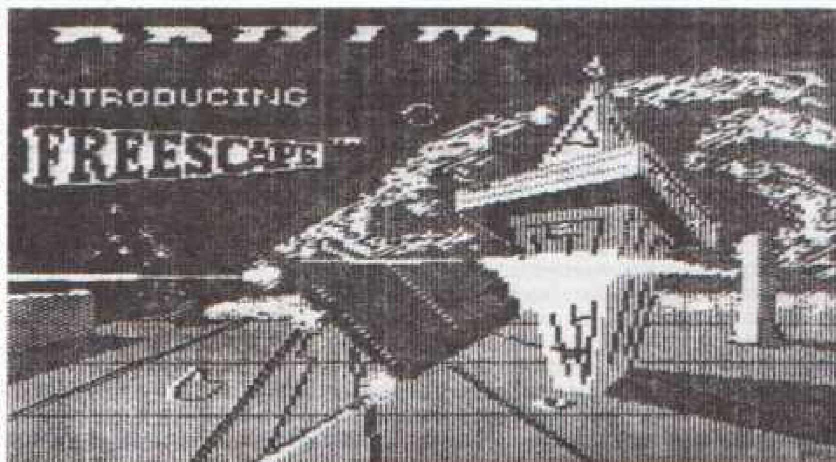
1. kör (küldte Kiszli(CIA) és ROBY, ismeretlen helyről és nem Megalevélként akarták viszontlátni)

- Ha megvesszük Larry-nél a COPTALK chipet, bemegyünk valahova, ahol van cyberjack, és a SEA-ben upgrade-et kérünk, chipünket feljavítják level 2-re. Ha a chipet beépítjük az agyunkba, a DONUT WORLD-ben kikérdezhetjük a rend őrét. (Az itt szerzett információk megtalálhatóak a CoV 3. számában).
- **Ha belépünk a Hosaka Corporation adatbankjába, beírjuk a nevünket és BAMA ID-nket, a High-Tech-Zone-beli képviseletükön felvehetünk 10.000 dollárt első havi fizetésként.**
- **A Musabori Industries keresi a Comlink 6.0-s programot, ha ez megvan nekünk, akkor a jacken keresztül átmásolhatjuk nekik (mi Tozokutól szereztük meg). Ja, ez újabb 7.500 dollárt jelent...**
- **Amennyiben rendelkezünk a BATTLECHESS 2.0-s programmal (Egy kis Interplay-reklám, hm? – CoVboy), és befizettük a megfelelő tagdíjat a WORLDCHESS-nél két versenyt megnyerhetünk (ismét csak pénz, pénz...)**
- **Ha Julius Dayne-nél (Nem Julius Deane? – CoVboy) HARDWARE után érdeklődünk, kaphatunk egy gázálarcot (??????)**

2. kör (küldte 1.75&CoVboy, innen)

- **A Shin's Pawn Shop-ban ingyen szerezhetünk deck-et (minő újdonság, ugye?). Akkor valami újabbat:**
- **További pénzszerzési mód: nyissunk számlát Bank of Zurich-ben, legalább 1000 dollárra. Törjünk be Bank of Berne-be a cyberspace-ből és használjuk a Fund Transfer-t. Írjuk be: 121519831200 ('RETURN'), azután LYMA1211MAR2 ('RETURN') és BOZOBANK és végül a számlaszámunkat. Na, ki látott már ennyi zsetont?**
- **Kellemes breaker-ek: Drill, Doorstop, Depthcharge, Concrete, Logicbomb. Ugyanez vírussal: Thunderhead, Python, Injector, Acid.**
- **Az Easyrider hasznos dolog a cyberspace-ben. (Hm, talán egy leírást kéne csinálnunk már erről a játékról, nem?)**

A CoV 1. számában már volt **TOTAL ECLIPSE**, a 4. számban **DARK SIDE**, akkor most – a hármas lépésközt betartva – ismét egy **Incentive**-program leírása következik: itt jön a **DRILLER**. Ez ugyan távolról sem nevezhető újdonságnak, de már a **DARK SIDE**-nál is említettük, hogy a megjelenés kronológiai sorrendje nem nagyon zavar bennünket. Lehet, hogy a játék az "oldie, but goldie"-kategóriába kívánkozik, de attól függetlenül abban biztosak vagyunk, hogy idáig még nem túl sokan játszották végig az országban. A **DRILLER** 1987-ben jelent meg és ez volt az első képviselője a FREESCAPE néven (teljesen 3D technikával kivitelezett) emlegetett játékkategóriának. A kivitelezésből adódó grafika "meglehetősen" változatosnak mondható: az **Incentive** egyik reklámja szerint a játékban több, mint 20 billió (!) nézeti kép tárulhat a játékos elé (CoVboy 2 hete már csak ezt számolja, mert nem hiszi el a dolgot...).



A kerettörténet szerint a játék a távoli világűrben, az **Evath** bolygó **Mitral** nevű holdján játszódik. A holdon hosszú évekig ércbányászatot folytattak az Evath-tal nem túlságosan rokonszenvező ketarsok, de miután a hold nyersanyagtartalékai kimerültek, a bányászok eltávoztak. Sajnos a bányászat mellékhatásaként veszélyes robbanó gáz is fejlődött, amely felgyülemlett a felszín alatt és mostanában már felrobbanással fenyegeti a holdat. Evath tudósai még idejében észlelték a veszélyesen felgyülemlett gáz jelenlétét a holdon és attól félve, hogy a hold felrobbanása Evath-ra is veszélyt jelenthet, megtették a megfelelő óvintézkedéseket: kiküldtek a holdra egy speciális robotot, amely a felszín megfúrásával felszabadítja a felgyülemlett gázt, elhárítva ezzel a robbanásveszélyt (DRILLER annyit jelent, mint fúrótorony vagy fúrógép). Ezt a műveletet a hold 18 szektorában kell elvégezni, csak van egy kis bökkenő: sajnos a ketarsok bányászai ittfelejtettek néhányat a biztonsági berendezéseik közül. Ezenkívül a robotnak még számos egyéb kellemetlenséggel, fejtörővel is szembe kell néznie. A küldetés sikere meglehetősen kilátástalannak tűnik...

Kezelési útmutató

'P'	– nézőpont fel
'L'	– nézőpont le
'Q'	– fordulás balra
'W'	– fordulás jobbra
'↑'	– mozgás előre
'='	– mozgás hátra
'R'	– emelkedés
'F'	– süllyedés
'A'	– forgásszög növelés
'Z'	– forgásszög csökkentés
'S'	– lépésméret növelés
'X'	– lépésméret csökkentés
'D'	– fúrótorony le
'C'	– fúrótorony fel
'I'	– input/output menü
'SPACE'	– kurzor átkapcsolás
'SHIFT'	– tűz

A játékképernyő jobb felső sarkában látható a valós idejű óra, amely a feladat teljesítéséhez rendelkezésre álló időt mutatja (kezdetben négy óra). A képernyő közepén látható az a nézeti kép, amelyet a játékos lát, középen a kereszt alakú kurzorral. Ha mozgás van, akkor arra haladunk a térben, amerre a kurzor mutat. A mozgás (vagy a célkereszt mozgatása) PORT2 joystick-ról történik vagy a '↑'/'='/'Q'/'W' billentyűkkel. A forgás mértékét az ANGLE, a mozgás nagyságát pedig a STEP határozzák meg (ld. később). A nézőpontot a 'P' és az 'L' billentyűkkel emelhetjük fel/le az ANGLE-nél megadott szögben. Függőleges mozgásra is lehetőség van az 'R' és az 'F' billentyűkkel (ez a terepjáróban csak 4 fokozatú, az űrsiklóban már jóval több). Tüzelni bármikor tudunk a 'SHIFT' megnyomásával. A képernyő alsó részén látjuk a műszerfalat, amelyen a következő információk kaptak helyet:

A bal oldalon egy ablak jelzi, hogy a kurzor mozgás- (felfelé mutató nyíl) vagy célzás (tüzelő lézer) állapotban van-e. Ezek között a 'SPACE' megnyomásával kapcsolhatunk át, a célkereszt üzemmódban tudjuk a mozgatóbillentyűk segítségével a kurzort pontosan a képernyő egy adott pontjára pozicionálni. Középen egy másik ablak mutatja, hogy melyik járműben vagyunk. Kezdetben a terepjáróban üldögélünk, de egy hangárban átszállhatunk egy űrsiklóba is. A jobb oldalon látható az eddig elért eredményünk.

A középső rész bal oldalán lévő ablakban ANGLE felirat mutatja, hogy forgás vagy nézőpont-módosítás esetén egy billentyű megnyomására hány fokkal történik a fordulat (5-90 fok között állítható az 'A' és a 'Z' billentyűkkel). A STEP felirat mutatja a mozgás nagyságát, azaz egy billentyűre mekkorát fogunk lépni (1-250 között állítható az 'S' és az 'X' billentyűkkel). Az EXTEND a terepjáróban azt jelzi, hogy milyen magasságban vagyunk a felszíntől a lehetséges négyből, ha az űrsiklóban ülünk, akkor J feliratot mutat.

Emelett az iránytű (PLAN) látható, amelyben a két sárga csík mutatja, hogy milyen irányban nézünk éppen. Az iránytű a **Trachyte** és a **Diamond** szektorban nem üzemel, mert ezek a bolygó pólusai.

Minden szektor egy 8096∗8096 négyzetként képzelendő el. A műszerfal közepén lévő ablak mutatja az X- és Y- koordinátáinkat a szektoron belül. A '↑' a felszíntől számított magasságot jelzi.

Innen jobbra ismét egy kört láthatunk, amely a nézőpont talajhoz viszonyított helyzetét mutatja (SIDE).

Az alsó sor bal oldalán SHIELD illetve ENERGY mutatja, hogy a jelenlegi járművünk pajzsa mennyire van feltöltve. Pajzsot akkor veszítünk, ha lézerek lövöldöznek ránk, az energia fogyására viszont minden funkcióval ellátott billentyű, az idő telése, fúrótorony elhelyezése illetve egyéb kellemetlenségek (ütközés, csapdák, stb.) hatással vannak. Ha a pajzsból vagy az energiából valamelyik teljesen elfogyna, a játék véget ér. A pajzsot és az energiát egyes kristályokból (gúla alakú tárgyak, a csúcsán álló vonatkozik az energiára) tankolhatjuk fel, de egyéb módszerek is elképzelhetőek.

A jobb alsó sarokban látható a program két üzenetsora. Az alsóban annak a szektornak a nevét láthatjuk, amelyikben éppen vagyunk. A felsőben általában a szektor állapotát látjuk (GAS BUILD UP, azaz gáz fejlődik a fertőzött, SECTOR CLEARED a megtisztított szektorokban), de a további üzeneteket is itt láthatjuk: PROCESSING (letettük a fúrótornyot), ... CFT (a megtalált gáztelep nagysága), ...% SUCCESS (a csapdába ejtett gáz nagysága), COLLECTING (felvettük a letett fúrótornyot), NOT IN PROBE (az űrsiklóban ülve próbáltunk meg letenni/felvenni fúrótornyot – ezt nem lehet), ALREADY PLACED (már van fúrótorony a szektorban), POSITION UNSUITABLE (valami akadályozza a fúrótorony letételét), NO GAS FOUND (nem találtunk gázt), NASTY FALL (magasról estünk le, a játéknak vége).

Mint már említettük, a játék célja a 18 szektor megtisztítása a gáztól. A fúrótornyokat a 'D' billentyű megnyomásával tehetjük le. Ekkor az üzenetsor tájékoztat róla, hogy mekkora gáztelepet találtunk és a gáznak mekkora részét ejtettük csapdába (ahány köbméter, annyi plusz pont). Egy szektor akkor lesz biztonságos, ha az alatta levő gázból legalább 51%-ot megtaláltunk. Néhány szektorban nekünk sem sikerült 100%-os pontossággal megtalálnunk a gáztelepet. Ha valaki nem ismeri a fúrási koordinátákat, akkor sajnos keresgélnie kell és a 'C' billentyű megnyomásával elég gyakran fel is kell szedegetnie a letett fúrótornyot. Ez csak a terepjáróban lehetséges, az űrsiklóval nem lehet a fúrótornyokkal manipulálni. A fúrótornyokkal kapcsolatban egyébként megjegyzendő, hogy néha egészen elképzelhetetlen helyeken kell őket elhelyeznünk (épület tetején, az eltüntetése után egy épület helyén, stb). Néhány szektorban könnyítésképpen némi segítség található a fúrótorony letételének a helyéről (pl. az első szektorban egy kereszt mutatja ezt a helyet, egy más

4 DRILLER C64 Plus 4

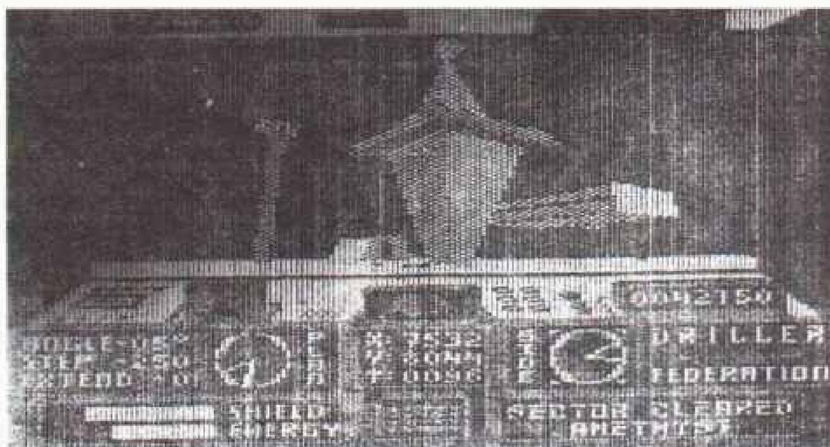
helyen két nyíl metszéspontja, stb.). A gáz megtalálásáért a mennyiségtől függő pontszám jár, de ha a fúrótornyot felvesszük egy ilyen helyről, akkor az a pontszám levonódik az összesített pontszámból.

Mivel a játék egy kissé bonyolult, nyilvánvaló, hogy adott a játékállás kimentésének lehetősége. Az 'I' billentyű segítségével hívható be a képernyőre az input/output menü, amely egyben a pause funkciót is betölti. Ebben sorban tájékoztatást kapunk a fúrótoronyról (UNPOSITIONED – még nincs letéve, de ebben a szektorban le kell tennünk, POSITIONED – már le van téve, NOT REQUIRED – ezen a részen nem kell letenni), a megtalált gáztelepről (teljes nagyság számmal és a megtalált mennyiség százalékkal vagy számmal), az összes szektor és ebből a biztonságos (51%-nál nagyobb gázrész megtalálása) szektorok számáról. Az 'S' megnyomása után játékállást menthetünk magnóra vagy lemezre, az 'L'-lel egy ilyen kimentett állást tölthetünk be. '**M**' billentyűvel átkapcsolhatunk az aláfestő zene és a hangeffektusok közül, '**RUN/STOP**'-pal kiléphetünk a jelenlegi játékból és újat kezdhetünk. Bármely más billentyű megnyomására a játékhoz térhetünk vissza. A mentegetéssel kapcsolatban megjegyzendő, hogy egyes töréseknél a t. crackerek elfelejtették kiszedni a gyári védelmet: a játékállás töltése rendben lezajlik, de utána a program holmi Driller-kézikönyvek x. oldalán található y. paragrafus z. szava iránt érdeklődik három esetben – és ha mindhárom válasz helytelen lett volna, akkor egy szép reset tanúi lehetünk. Kellemetlen. Természetesen egészen biztosak vagyunk abban, hogy mindenki a sarki trafikban vásárolta a **DRILLER**-jét, amelyhez ugye könyv is járt, szóval ez nem jelenthet problémát...

A bolygón a 18 szektoron kívül még van egy speciális hely: ez a Mitral felszíne. Ide pottyanunk olyankor, ha egy szektort azon az oldalán hagyjuk el, amely nem szomszédos egy másik szektorral vagy lepottyanunk a **Ruby**-ban a pallókról. Innen nem lehet sehová sem menni, viszont minden egyes billentyűmegnyomás egy rakás energiánkat elfogyasztja. Ha ide kerültünk volna, akkor legegyszerűbb az input/output-menüben kilépni a játékból vagy betölteni a legutolsó kimentett állást.

Még egy fontos megjegyzés: ha egyfolytában huzamosabb ideig (5-6 perc) ugyanabban a szektorban tartózkodunk, akkor egyszer csak azon vesszük észre magunkat, hogy valaki erősen tüzel ránk. A bűnös a fejünk felett van egy műhold képében – húzódjunk be előle egy fedett helyre (bár ez csak átmeneti megoldás, mert mihelyt kilépünk alóla, újra hullani kezd a nyakunkba az áldás) vagy hagyjuk el a szektort és jöjjünk rögtön vissza (erre eltűnik, de ha megint túl sokáig maradunk itt, akkor megint meg fog jelenni).

Hát ennyit dióhéjban a játék használatáról és szabályairól. A vállalkozó kedvűek esetleg nekiláthatnak egyedül a megoldásnak (részvétünk nekik!), azoknak, akik elakadtak, itt következik egy megoldás-féleség. A sorrendet nem fontos követni (néha azonban hasznos), bár egyes szektorokat csak bizonyos dolgok megtétele után tudunk elérni.



Kezdetben az **Amethyst** szektorban vagyunk. Szemben egy házikót láthatunk, bal oldalt egy zöld falat. A falat szétlőhetjük némi bonus pontokért, a legtöbbet (750) akkor kapjuk, ha először a fal távolabbi (vagyis a rajta lévő ajtótól jobbra eső) részébe lövünk, azután az ajtó feletti elembe, majd végül a fal bal oldali részébe. A fal mögött egy póznát láthatunk, a tetején valamilyen dobozzal: egyelőre ezt ne lövöldözzük szét, majd később lesz szerepe a játékban. Ballagjunk be a házikóba (AREA NEUTRAL STORES). Itt a bal oldalon három energia-, a jobbon három pajzskristály látható. Egyelőre elég, ha mindkettő sorozatból csak egyet-egyet lövünk ki (felnyomja maximumra a pajzsot és az energiát) a későbbiekben – szükség esetén – ide bármikor visszajöhetünk tankolni. A kristálysorok végén egy-egy emelvényen két újabb kristály látható. Ezekbe belelőve az előttük lévő kristálysorok újra feltöltődnek és beléjük lőve ismét tankolhatunk (vigyázat, ha azt a blokkot találjuk el, amelyen állnak, akkor lehullanak a földre és nem lehet visszatölteni a kristálysorokat velük). Erre természetesen csak akkor van szükség, ha a földön lévő kristályokból kettőt már elhasználtunk. Most inkább menjünk vissza az **Amethyst** szektorba. Menjünk most az X = 6400, Y = 6050 koordinátába. Itt egy keresztet látunk magunk előtt a talajon. Forduljunk észak felé és a 'D' megnyomásával tegyünk le egy fúrótornyot. Ha a megfelelő helyzetben álltunk, a szektor teljesen megtisztul a gáztól és gazdagabbak leszünk egy adag ponttal. Menjünk át a keleti falon lévő ajtón a **Lapis Lazuli** szektorba.

Itt rögtön egy fal néz farkasszemet velünk, amely dőre módon elállja továbbhaladásunk útját. A fal réseiben (illetve tetején) néhány (5 db) kristály mosolyog ránk, amelyeket – némi plusz pontért cserébe – szét is lövöldözhetünk. Ez a pontokon kívül újabb haszonnal szolgál: út nyílik a falon. Valamelyik résen áthaladva egy "útvesztőbe" kerülünk. Talán mindenkinek sikerül magától is kikeverednie a roppant bonyolultságú labirintusból... Miután átértünk a másik oldalára, mozogjunk az X = 4096, Y = 3746 pozícióba, forduljunk észak felé és tegyünk le egy fúrótornyot – hopplá, már a második szektort is sikerült kipucolnunk! A továbbhaladást kelet felé egy fal zárja el. Álljunk közvetlenül a fal mellé, emelkedjünk fel és kukkantsunk át rajta, mi a helyzet odaát: a szektort határoló falon egy ajtó látható (amit sajnos nem tudunk elérni, mert a fal egyelőre az utunkat állja), valamint egy kocka alakú tömb (ez egy kapcsoló) teteje is a szemünkbe ötlik. Durr! – lőjünk bele egyet (elsőre a tetejét, vagyis a fekete színű részt kell lőnünk, a következő alkalmakkor már bármely része megfelel). Teljes siker: az utunkat álló fal eltűnt. Hát akkor menjünk tovább... Hm, van egy kis probléma: az ajtó is eltűnt a szektor keleti végéből... A megoldás egyértelmű: lőjjünk bele még egyet a kockába. Ismét megjelenik a fal mögöttünk (kit érdekel?), valamint van ajtónk ismét. Hát akkor talán menjünk is át rajta.

Armalyte C64

A lemezes – és TRAINER móddal nem rendelkező – változatban elég nehéz túljutni egyik szintről a másikra. Most ismertetjük, hogy egy RESET után az egyes szintek töltéséhez milyen POKE-ot kell kiadnunk: POKE 10328,68 (1.szint), POKE 10329,69 (2.szint), POKE 10330,76 (3.szint), POKE 10331,72 (4.szint), POKE 10332,85 (5.szint), POKE 10333,78 (6.szint), POKE 10334,65 (7.szint), POKE 10335,82 (8.szint). A játékhoz ezt követően a SYS 2066 utasítással tudunk visszatérni.

Az **Emerald** szektorba keveredtünk: ez egy meglehetősen barátságtalan hely. A szektor négy oldalán lévő ajtóknál ugyanis egy-egy lézerágyú álldogál (nem lehet kilőni őket), amelyek kíméletlenül tüzet nyitnak mindenkire, aki nem közvetlenül a szektor falai mellett, a szektor átlóin vagy a szektor közepe és a **Lapis Lazuli**-ba vezető ajtó közt lévő egyenesen mozog (mi ott fogunk). Szóval egyelőre álljunk meg ott, ahol bejöttünk. A szektor közepén egy monumentális emlékmű díszeleg – rójuk le a kegyeletünket azzal, hogy szétlőjük a talapzaton lévő alkotást (4-5 lövés után eltűnik, de addig felnyomja a pajzsot és az energiát). A talapzatra ne lőjünk, mert akkor a lézerágyúk is tüzet nyitnak ránk! Most menjünk be a szektor közepére egyenesen (így nem lő ránk egyik lézer sem). Másszunk fel az emelvényre (el fog tűnni). Kb. itt van valahol az X=3746, Y=4096 pozíció. Mozogjunk ebbe, forduljunk kelet felé és tegyünk le egy fúrótornyot. A harmadik szektor is megtisztult. Távozzunk kelet felé, a **Malachite** szektorba. Természetesen a fúrótornyot meg kell kerülnünk ehhez, de úgy, hogy közben a bejáratoknál álló lézerek ne lőjenek szanaszét bennünket. Tehát: miután letettük a fúrótornyot, állítsuk a lépésközt 250-re és lépjünk egyet hátra. Állítsuk a a fordítási szöget 45 fokra, és forduljunk egyet balra (majdnem pont a szektor sarkát látjuk). Most előre egészen a falig, majd ott forduljunk el úgy, hogy a fal mellett el tudjunk slisszolni a keleti falon lévő ajtóig. Az ajtóhoz érve forduljunk vele szembe (vagyis kelet felé) és állítsuk a szöget 30 fokra. Ez biztonsági előírás a **Malachite** szektorban ránk váró veszedelmek ellen. Most pedig előre.

Mihelyt a képernyőn megjelenik a szektorból látott nézeti kép, nyomjuk meg a 'P' billentyűt (nézőpont fel). Itt ugyanis villámgyorsan tüzelő lézerek várnak bennünket. A 'P' megnyomása után rögtön a látótérben is lesznek – nincs más dolgunk, mint átkapcsolni a célkeresztre és kilőni mind a kettőt (egyébként elég gyorsan szétlövik a pajzsunkat és a játék szomorú véget ér). A szektor közepén egy fal húzódik keresztbe, amelynek közepén egy arcot formázó emelvény emelkedik a magasba (a szemei voltak azok a lézerek, amelyeket az imént kilőttünk). Az orrát ne lőjük meg, mert a lézerek ismét nekiállnak tüzelni! A szája egy alagútba torkollik, amelyen átjuthatunk a szektor másik felére. Menjünk át rajta (a fogaiba nem kötelező beverni a fejünket!). A légtérben egy lebegő objektum ötlik a szemünkbe, amelynek az alján mintha valami bejárat-szerűség volna. De hogy az ördögbe menjünk át rajta, amikor nem tudunk elég magasra emelkedni hozzá? – mindegy egyelőre ne foglalkozzunk eme költői kérdéssel, inkább mozogjunk az X=5952, Y=5026 pozícióba. Itt kell majd letennünk a fúrótornyot, de az egyelőre még nem megy, mert akadályozzák a mellettünk lévő tömbök. Lőjük szépen szét sorban mindegyiket (amelyik középen állt, annak szétlövése egyben hatástalanítja a **Ochre** szektor erőterét is – miután egy másik kapcsolót is szétlövünk). A szektor keleti falán nagy sötétség honol – eltekintve egy fehér ajtótól, amelyen átjuthatunk a **Ruby** szektorba.

A **Ruby** szektor elég kellemetlen hely. Vékony pallókon kell közlekednünk – egy rossz mozdulat és lepottyanunk a Mitral felszínére (ahonnan már csak a játékból történő kilépéssel keveredhetünk ki). Tehát fordulásnál nem árt közvetlenül a lábunk elé néznünk és nem a legnagyobb lépésközzel közlekednünk! A fordítási szöget tartsuk 90 fokon – most az a legcélszerűbb. Mozogjunk az X=3746, Y=2550 pozícióba és kelet felé nézve tegyünk le egy fúrótornyot. A légtérben egyébként egy műhold-szerű valami lebeg, de őt semmi esetre se bántsuk – ő is békénhagy, ha nem nyaggatjuk! Kilőni egyébként sem lehet, de ha lőttünk volna rá, akkor csak akkor viszonozza a tüzelést, ha éppen háttal állunk neki vagy nincs a látótérben (akkor viszont kamatostól – villámgyorsan szétlövi a pajzsunkat). Miután letettük a fúrótornyot távozzunk a kelet felé vezető pallón az **Aquamarine** szektorba. Ehhez persze kell mennünk egy kört a pallókon, mert itt az előbb letett fúrótorony elállja az utunkat.

Itt mozogjunk az X=5120, Y=2896 pozícióba és dél felé fordulva tegyünk le egy fúrótornyot – a szektorok 1/3 része már tiszta. A szektor talaján két nyíl látható, amelyek kettős célt szolgálnak: egyrészt kb. az általuk mutatott irányok metszéspontjában kell letenni a fúrótornyot, másrészt az egyik a **Ruby** felé mutatja a helyes utat, ha arrafelé akarunk távozni (egyelőre csak arra tudunk) – mint láttuk, ebben pallókon kell közlekedni és ha az **Aquamarine**-ból nem a nyíl által mutatott útvonalon lépünk át a **Ruby**-ba, akkor szépen le is pottyanunk a Mitral felszínére (ahonnan már megint csak quit-tel tudunk távozni). **Aquamarine**-ban maradva: forduljunk most nyugat felé. A szektornak ezen a részén két épületet láthatunk. Ez két hangár. Kopogtassunk be a jobb oldalinak az ajtaján a lézerrel. Úgy látszik otthon vannak, mert kinyílt. Menjünk be (KETAR HANGER). A levegőben egy űrsikló lebeg, ami a távolságleküzdés egy fejlettebb formáját képviseli az eddigiekhez képest. Menjünk be alá és emelkedjünk fel. Amikor már bent vagyunk az űrsiklóban (ismét az ajtó felé nézünk), repüljünk ki a hangár ajtaján, fordítsunk hátat és emelkedjunk fel a magasba kb. 2500 magasságig (az űrsiklóval jóval tovább emelkedhetünk, mint eddig). Repüljünk el szépen nyugat felé, mondjuk egészen az **Amethyst** szektorig (az **Emerald**-nál maradjunk a szektor szélén, mert a bejáratoknál lévő lézerek az űrsiklóra is tüzelni fognak). Az utunkba akadó falaknak természetesen nem szükséges nekirepülni, de ha a megadott magasságban repülünk, akkor nem is fogunk. Az **Amethyst**-ben a játék elején már szemügyrevételeztünk egy póznát, aminek a tetején valami lapos tárgy volt. Ez lesz a leszállópálya. Ereszkedjünk rá, mire az energia és a pajzs feltöltődik a maximumra. Most repüljünk vissza az **Emerald**-ig (a szektor szélén haladva), ott forduljunk északra és keljünk át a **Graphite** szektorba. Itt egyelőre nincs más dolgunk, mint a szektor bal sarkában lebegő lap felé állni és ráereszkedni. Erre a lap eltűnik – később ennek még nagy hasznát fogjuk venni! Rendben, repüljünk vissza **Emerald**-ba, majd onnan az **Aquamarine**-ba és álljunk be a hangárba (kíváncsi természetű játékosok az űrsiklóval felderíthetik akár az összes szektort is). A hangárban ott áll egy lánctalpas terepjáró (ezzel másszkáltunk idáig). Úgy tudunk visszakecmeregni bele, hogy fölé állunk és leereszkedünk vagy alárepülünk és felemelkedünk. Távozzunk a hangárból. Kelet felé egy fal zárja el az utat a **Beryl** szektor felé – ezen ugyan található egy ajtó, csak sajnos titkos és a másik oldalról nyitható. Tehát távozzunk a **Ruby** felé a nyíl által mutatott irányban (amikor kilépünk az **Aquamarine**-ból, az Y koordináta 2500 körül legyen!).

Menjünk vissza azon az úton az Amethyst-be, amelyen idáig jöttünk (azaz mindig csak nyugat felé): át a **Ruby**-n a **Malachite**-ba, majd onnan az **Emerald**-ba. Itt ugyanazon az úton mozogjunk, ahogy errefelé elkerültük a lézereket: belépés után a fal mellett a jobb oldali sarokig, onnan 45 fokban be középre, majd onnan ki a nyugati ajtón; át **Lapis Lazuli**-n és már meg is érkeztünk az **Amethyst**-be. Szükség szerint tankolhatunk pajzsot vagy energiát a kunyhóban. Menjünk át a nyugati falon lévő ajtón.

A **Topaz** szektorba érkeztünk. Itt rögtön egy lézer kezd tüzelni ránk közvetlenül szemből – ezt nem lehet kilőni, viszont ha belelövünk egyet, akkor 90 fokot elfordul balra és egy ideig békén hagy bennünket. Szemben egy piros fal húzódik keresztbe, ami elzárja az utat a szektor további részei felé. A jobb oldalon található lépcső segítségével felmászhatunk a tetejére... Aki játszott már **Incentive**-játékkal, az természetesen most azt várná, hogy a másik oldalon a nagy semmi várja a buzgón felszaladó delikvenst, aki annak a rendje s módja szerint szépen lepotyog a fal másik oldalán – viszont micsoda meglepetés vár ezekre! Meglepő, de vezet lefelé is lépcső. Sétáljunk le rajta, majd mozogjunk az X=1310, Y=3074 pozícióba és dél felé fordulva tegyünk le egy fúrótornyot. Menjünk vissza a lépcsőn a szektor másik oldalába. A középső részen két kocka látható egymás mellett – ez két kapcsoló, mindjárt szerepük is lesz. A kockákon túl egy épület lebeg a magasban, alatta a földön pedig egy platform látható. Másszunk fel erre – de miközben megyünk felé, lőjünk bele még egyet a tornyon lévő lézerbe, különben nemsokára megint észrevesz bennünket és tüzet nyit ránk. Így a szektor nyugati oldala felé néz. Miután biztosan a platformon állunk, forduljunk a kockák felé és lőjünk bele a bal oldaliba. Hopp! – felröppentünk a magasba. Lift. A platformon ne nagyon mozogjunk, mert esetleg lepottyanunk egy GAME OVER erejéig – forduljunk kelet felé és egy ajtóval találjuk szemben magunkat. Menjünk be rajta.

A **K2 Complex**-ben vagyunk. A fal másik oldalán egy nagy kék tömb zárja el az utat. Valami mintha lenne a tetején: lőjünk bele. Egy energiakristály jelenik meg előttünk egy pillanatra, de aztán eltűnik. Lőjünk bele még négyszer a csíkba és akkor már nem fog eltűnni (egyből fel is tankolhatjuk az energiánkat belőle). Ha közvetlenül az ajtóban állunk, jobbra pillantva egy – a szemben lévőhöz hasonló – objektumot láthatunk. Nicsak, nicsak! – rés van mögötte. Ugyan nézzük már meg mi van ebben a résben... Semmi. (**Miért, mit vártál? Kim Basingert egy szál strandpapucsban? – CoVboy**). Nézzük meg a másikat is, hátha amögött is van rés! A jobb oldaláról vizsgálva úgy tűnik, hogy közvetlenül a falnál áll. Az öreg **TOTAL ECLIPSE**-en és **DARK SIDE**-on edzett róka azonban nem éri be

DRILLER C64 Plus 4

ennyivel – megnézi a másik oldalról is. Na tessék! – itt már van rés, a résből pedig egy ajtó nyílik kelet felé. Greetings to **Incentive**!
Menjünk át rajta. Egy folyosóra érkezünk. Itt semmi érdekes sincs, menjünk tovább rajta. A K1 COMPLEX-be érkezünk (ez az az épület, amely az **Amethyst** szektorban a levegőben lebeg). A falnál néhány kocka sorakozik egy emelvényen. Ha kocka, akkor meglőni! – mondja a régi evath-i közmondás – kezdjük el szépen meglődözni jobbról balra haladva őket. Hm, miután valamennyi eltűnt, mintha történt volna valami (hogy mi, arról később). Most menjünk vissza a folyosón keresztül a K1-be, majd ki az ajtón. Forduljunk a kockák felé és most lőjük meg a jobb oldalit. A lift szépen leszállít bennünket a talajra. Másszunk át megint a lépcsőn (vigyázat, a tornyon álló lézer itt megint észrevesz bennünket, szóval lőjünk bele kettőt, hogy visszaforduljon arra, amerre eredetileg állt!), majd menjünk tovább nyugat felé az ajtón.

A **Beryl** szektorba érkeztünk (ide nem tudtunk átjönni az **Aquamarine**-ból az előbb, mert lefelejtette valaki az ajtót a falról). Amint átértünk a szektorba, a K3 COMPLEX hátulját láthatjuk. Ennek a bejárata a másik oldalon található és egy rendkívül barátságtalan lézer őrzi. A ház mögött egy villanypózna látható, amelyen három drót fut be a házba. Ezek a drótok látják el energiával a lézert – tehát a megoldás egyszerű: lőjük szét mind a három drótot (ez túl messziről nem fog menni). Valahol itt a ház mögött található az X = 7104, Y = 3512 pozíció is, ahol észak felé fordulva elhelyezhetünk egy fúrótornyot. Menjünk át a ház másik oldalára. A szektor túlsó végében egyébként egy elég érdekes dolog látható. Ez egy T alakú építmény, amely eredetileg nem volt itt a szektorban: most gyártottuk, amikor a K1 COMPLEX-ben szétlövöldöztük a kockákat. Ilyen teleportok négy szektorban jöttek létre, segítségükkel sokkal gyorsabban közlekedhetünk az **Amethyst – Ruby** és az **Emerald – Beryl** szektorok között. Használatuk roppant egyszerű: úgy működnek, mint egy ajtó – csak neki kell menni a T betűnek és máris a célszektorban találjuk magunkat. Egyelőre azonban maradjunk itt. Miután megkerültük a házat, menjünk be az ajtón. Első látásra semmi érdekes nincs itt – viszont ha felpillantunk, három ábrát láthatunk a bal oldali falon. Ha valamelyik ábrát egyszer meglőjük, akkor átváltozik háromszög, négyzet hatszög formájúra. Ez a három ábra határozza meg, hogy a nyugat felé (**Aquamarine** szektor – három négyzet) vagy az észak felé (**Basalt** szektor – három háromszög) vezető rejtekajtó nyitva van-e és ha igen, akkor melyik (egy időben csak az egyik lehet nyitva). Az **Aquamarine**-ban már elvégeztük a dolgunkat, állítsuk be akkor a **Basalt** szektort. Menjunk ki a házból.

Egyelőre még ne a **Basalt** felé menjünk hanem kelet felé, vissza az **Amethyst**-ig (ezentúl a pontos útvonaltól eltekintünk – a térkép segítségével és az eddigiek alapján valószínűleg már mindenki kiválóan tájékozódik). Itt forduljunk délre és sétáljunk át a **Niccolite** szektorba. Szemben két épületet látunk. Az egyik előtt egy tábla látható, amelyen egy halálfej díszeleg. Talán valamilyen veszély leselkedik ránk? Bizony. A két ház között lévő öt kis szürke valami ugyanis akna – ami valószínűleg eléggé megviselné a terepjáró lelkivilágát, ha rájuk futna. Ha az érkezési pozícióból nyílegyenesen átszáguldanánk az aknamezőn, akkor ugyan egyik sem okozna károsodást bennünk – az aknamező közepén, a földben viszont van egy kilőhetetlen lézerágyú is, ami szanaszét lövi a pajzsunkat. A megoldás tehát az, ha közvetlenül a jobb oldali ház mellett (az X koordinátát 2580-ra állítsuk) haladunk el és 250-es lépésközzel. Így ússzuk meg a legkevesebb pajzsveszteséssel a dolgot). Miután átkecmeregtünk az aknamezőn, ijedten konstatálhatjuk, hogy nem vezet tovább út dél felé. A falon viszont egy kapcsoló látható, amelyet egy lövéssel átállíthatunk. Mozogjunk ezután az X = 0512, Y = 1698 koordinátába és észak felé fordulva tegyünk le egy fúrótornyot. Most nehetünk is vissza **Amethyst**-be – át az aknamezőn...

Menjünk át **Emerald**-ba, majd ott sétáljunk körbe a fal mellett (ha a sarokban már van teleportkereszt, ne menjünk neki) és a dél felé vezető ajtón menjünk át az **Alabaster** szektorba (vigyázat, az irányok megfordulnak!). A szemben lévő falon egy ugyanolyan kapcsoló díszeleg, mint amilyenbe az imént **Niccolite**-ban belelőttünk. Lőjünk bele ebbe is és a kapcsolótáblán máris két kis szöszmösz mutatja, hogy két ilyen kapcsolót lőttünk szét idáig. A szektor közepén egy vízzel teli medence található, sőt a jobb oldalán egy trambulin is hívogatóan várja, hogy az errejáró fáradt gázbányász belevesse magát a finom, hűs vizecskébe... Vesse bele magát az, aki meg akar fulladni benne, aki inkább végigjátszaná a játékot, az menjen a vízpartig és lőjön rá ötször a vízre. Erre a víz elpárolog és a medence túloldalán láthatóvá válik egy lépcső – ennek a használata ajánlott a trambulin helyett. Vigyázat, a medence pereméről nehogy lepottyanjunk, mert annak végzetes következményei lehetnek (szóval nézzünk a lábunk elé). Menjünk le a lépcsőn a medencébe és mozogjunk a megfelelő pozícióba, forduljunk nyugat felé és tegyünk le egy fúrótornyot. A megfelelő pozíció a CoV 4. számának 7. oldalán található: itt fel vannak sorolva a DRILLER szektorainak kulcskkordinátái (**Ezt hívják árukapcsolásnak, ugye? – CoVboy**). Ha minden igaz, akkor pirossal is volt nyomva, szóval fénymásolgatók hátrányban... Miután a fúrótornyot letettük, jubilálunk: már 10 szektor tiszta.

Menjünk át az **Opal** szektorba. Belépve nem kápráztat el bennünket túl nagy zsúfoltság. A szemközti falon egy kapcsoló látható, Ilyenből már átkapcsoltunk kettőt, ez lesz a harmadik (tehát lőjük meg). A szektor jobb oldalán egy fal emelkedik ki a földből, rajta a mágikus felirattal: "7741". Ez nem a program készítőinek az IQ-ja (bár meglehetősen pihent agyúak lehettek), hanem egy kis segítség a gáz megtalálásához. A táblával egyvonalban (nyugat felé fordulva), ezen a koordinátán kell lerakni a fúrótornyot (azaz X = 7394, Y = 7741). Más dolgunk itt egyelőre nincs (majd jövünk mindjárt vissza). Menjünk át **Amethyst**-be (használhatjuk akár a **Ruby**-ban lévő teleportot is – ez odavisz) és ott töltsük fel a pajzsunkat a házikóban (már amennyiben még nem használtuk el az összes kristályt idáig), mert most egy kissé veszélyes helyre megyünk.

Ez nevezetesen a **Quartz** szektor. Belépés után rögtön kapjuk is az áldást a nyakunkba... A gaztett elkövetője a szektort két részre bontó fal egyik beugrójában rejtőzik. Magát a lézert nem lehet ugyan kilőni, de elhallgattatására kiválóan alkalmas a "Palacsinta-taktika" néven közismert módszer: a lézer uganis pont egy olyan tömb alatt áll, amely egy madzagon lóg. A megoldás egyszerű: lőjük szét a madzagot, mire a lezuhanó tömb szépen beledöngöli a földbe harcias ellenlábasunkat. A tömb mellett még maradt annyi hely, hogy átmehessünk a szektor másik oldalára. Itt a szemben lévő falon megtaláljuk a sorrendben a negyedik és egyben utolsó átállítandó kapcsolót is (lőjünk bele). Az **Incentive** programozóinak ennek a szektornak a tervezésénél úgy látszik, rossz napjuk volt, mert – akárcsak az **Amethyst**-ben – megjelölték, hogy hova kell letenni a fúrótornyot (X = 2768, Y = 1792, nyugat felé fordulva). No, akkor itt is készen volnánk – menjünk vissza az **Opal** szektorba.

Itt egy kis meglepetés vár bennünket: eltűnt a fal a túlsó oldalról! A **Niccolite**, az **Alabaster**, az **Opal** és a **Quartz** szektorban átállított kapcsolók ugyanis ezt a célt szolgálták. A szektoron átballagva menjunk ki valahol és máris megérkezünk a **Diamond** szektorba. Rögtön egy lézer kezd ránk tüzelni a magasból. Miután kilőttük, körbe is nézhetünk. A **Diamond** szektor a Mitral déli pólusa – ennek megfelelően az iránytű itt nem üzemel, állandóan a déli irányt mutatja. A szektor túlsó sarkaiban egy-egy "megakristály" látható: a bal oldalival az energia, a jobb oldalival a pajzs tankolható fel maximumra. Figyelem! Ezeket nem meglőni kell, hanem nekik kell menni! A kristály előtt állva nyomjuk folyamatosan a joystick-et előre, míg a pajzs vagy az energia teljesen fel nem töltődik. A kristályok nem tűnnek el rögtön: kb. három-négy alkalommal tölthetjük fel maximumra magunkat belőlük. A szektor közepén egy nagy épület áll, amelyhez egy alagút vezet. Az ajtaja zárva van, de ezen segít egy lövés. Az alagút végén egy delta alakú minta vár bennünket. Lövöldözzünk rá egy darabig. Látszólag nem történik semmi, viszont ha elég ideig tüzeltünk rá, akkor – ha nekisétálunk a mintának – a fal bedől és eltűnik a szektor közepén terjeszkedő nagy épület is. Ez kellemes esemény, ugyanis az általa eddig elfoglalt helyen kell letennünk a fúrótornyot. A koordinátáknak mindenki utánanézhet a CoV 4. már említett helyén (a szektor túlsó fala kelé kell fordulnunk, vagyis amelynek a két végében a kristályok vannak). Hát akkor folytathatjuk is az utunkat a maradék szektorok felé...

Netherworld C64

Ha megnyomjuk egyszerre a '2', '4' és 'E' billentyűket, akkor a gép úgy tekinti, mintha az adott szintet teljesítettük volna.

C64, Plus 4 — DRILLER

Menjünk vissza **Amethyst**-be (használhatjuk a **Ruby**-ban lévő teleportot is). Itt forduljunk az északi fal felé, amelynek aljában egy kockát fedezhetünk fel. Ezekbe idáig szokás volt belelőni — kövessük hát most is ezt a nemes hagyományt! A recept megint sikeres volt: a falon megjelent egy ajtó, amelyen keresztül átjuthatunk az **Obsidian** szektorba. Itt egy kis diadalív vár bennünket — a két felső sarkában pedig két tüzelő lézer. Hallgattassuk el őket és sétáljunk el a távolban meredező oszlop felé. A szektort egy árok vágja ketté, amelybe nem tanácsos belepottyani. Az oszlopot meglőve (vagy meglökve — tök mindegy) hidat gyárthatunk az árok fölött. Az árokban néhány kristály is található, amelyeket némi plusz pontért szétlődözhetünk, de nem adnak sem energiát, sem pajzsot. Átérve a másik partra mozogjunk az X=6656, Y=6306 pozícióba, forduljunk északra és tegyünk le egy fúrótornyot. A távolban látható egy olyan épület is, amilyenben kellemes tankolásra alkalmas kristályokat leltünk már az **Amethyst**-ben. A vállalkozó kedvű játékos bemegy az ajtón és felderíti, hogy mi lehet ebben... A vállalkozó kedvű játékos viszont rövid életű lesz, mert benn egy nagyon erős lézer pillanatok alatt szitává lövi. Az óvatos játékos inkább szépen körbejárja és megtalálja a hátsó bejáratot, ami ugyan sajnos csak egyirányú, viszont kikerüli a vállalkozókkal történő eseményt. Innen behatolva előbb egy pajzs-, majd egy energiakristályt lőhetünk szét (a lézer háttal áll nekünk). Sajnos ott már nem tudunk kimenni, ahol bejöttünk, tehát kénytelenek vagyunk a bejárati ajtón távozni. Manőverezzünk úgy, hogy az elé az oszlop elé kerüljünk, amin a lézer áll (de lehetőleg ne a látóterébe, mert abból baj lesz). Ha pont az oszlop előtt vagyunk akkor forduljunk szembe vele, emeljük fel a nézőpontot és lőjük ki a lézert. A mennyezeten lévő két világos csíkba belelőve — némi plusz pontért — "lekapcsolhatjuk a lámpát", ezt viszont lehetőleg csak azután tegyük, miután a lézert már kilőttük. Menjünk ki az épületből, keljünk át a hídon és menjünk vissza **Amethyst**-be.

Menjünk át a **Basalt** szektorba. A jobb oldalon lévő épületen egy rakás kristály található, ezeket plusz pontokért szétlövöldözhetjük. A szektor túloldalán két L alakú alagút húzódik, viszont sehol sem találunk rajta ajtót. A megoldást az északi falon lévő nyíl adja meg. Álljunk a két alagút közötti résbe pontosan, majd forduljunk 90 fokot balra és előre. Hopp! — láthatatlan ajtó volt, sikerült bejutnunk az alagútba. Menjünk végig rajta és forduljunk be a végén. A folyosó végén egy kapcsolót látunk. Régi jó szokásunk szerint lőjünk bele ebbe is, majd menjünk ki az alagútból. A **Basalt**-ban elhelyezendő fúrótoronynak először sehol sem találtuk a helyét, de a véletlen a segítségünkre sietett: a pozíció X=932, Y=2240 és nyugat felé kell fordulnunk. Igen, a pozíció nem tévedés: bár a szektorban ezen a helyen egy blokk van, amelyre sehogyan sem lehet feljutni, mégis ennek a tetején kell letennünk a fúrótornyot. Ha szorosan a fala mellett maradva körbejárjuk a blokkot, akkor találunk egy helyet, ahol hirtelen magasabbra kerülünk és fel tudunk mászni a tetejére. Ezt a helyet jegyezzük meg, mert csak itt tudunk lemenni úgy, hogy a földet érés után életben is maradjunk! Tegyük le a tornyot a blokk tetején és menjünk vissza ebbe a pozícióba — más helyen való lelépésnek END a vége. Más dolgunk itt egyelőre nincs, majd a játék végén még visszalátogatunk ide...

Most menjünk át a **Graphite** szektorba. A szektor közepén egy folyó húzódik, amelybe nem ajánlatos beletrappolnunk, mert minden egyes mozdulatunkkal egy jó adag energiát fogyasztunk el. Használjuk inkább a jobb oldalon megtalálható hidat, amely átvezet rajta (a közlekedéshez ugyanaz a módszer ajánlott, mint a **Ruby**-ban). Miután átértünk a másik partra, először egy kocka alakú tömb ötlik a szemünkbe. Menjünk ennek neki, mire eltűnik (ez a manőver és a **Malachite**-ban szétlőtt oszlop eredményezi azt, hogy az **Ochre** szektorban megszűnik az erőtér a két oszlop között). Távolabb újabb két tárgyat láthatunk, amelyekről egy kis (meg két nagy) fantáziával kideríthetjük, hogy úgy néznek ki, mint egy puska célzóberendezése. Mozogjunk úgy, hogy a fal felé nézve a puska nézőkéje és céltüskéje kb. fedésbe kerüljön (kis eltérés megengedett). Ekkor kapcsoljunk át a lézerre és állítsuk úgy a célkeresztet, hogy az közvetlenül a céltüske felett legyen. Ha jól csináltuk, akkor tüzelés után jobbra fordulva észrevehetjük, hogy a lövés egy kapcsoló megjelenését eredményezte a falon. Kis huncut **Incentive**-ek! Lőjünk bele a kapcsolóba. Ha valaki elakadt volna itt a gáz keresése közben, azon abszolút nem csodálkozunk: a felszínen sehol sem találjuk, a folyót meg nem tudtuk eltüntetni. Ezenkívül van még egy gyanús hely, ahol nem lehet a fúrótornyot letenni: ez a szektor bal sarkában lebegő lap alatti terület. Ez a lap úgy tüntethető el, hogy ha az űrsiklóval nekirepülünk (teljesen véletlenül jöttünk rá, amikor az űrsiklóval óvatlanul nekitolattunk). Ha az eddig leírtak alapján jártunk el, akkor ez a lap most már nincs itt: még a játék elején (amikor az űrsiklóval repkedtünk) eltüntettük. Mozogjunk tehát akkor az X=1680, Y=6336 pozícióba és nyugat felé fordulva tegyük le a fúrótornyot. Miután ez megvolna menjünk vissza a folyón áthaladó hídhoz, menjünk át rajta és távozzunk erről a szomorú helyről.

Menjünk át a **Ruby** szektorba az **Amethyst**-ben lévő teleporter használatával (kelet felé nézve menjünk neki, mert csak így kerülünk jó helyre!). Az észak felé vezető úton átjuthatunk az **Ochre** szektorba. A szektor két végében egy-egy pózna áll, amelyek között erőtér akadályozza a továbbjutást. Pontosabban akadályozta, mert a **Malachite** és a **Graphite** szektorokban összegyűjtött két tömb kikapcsolta egy részét. Most mindenki keresgélhet egy darabig, hogy megtalálja a "vakfoltot", amelyen átjuthat az erőtéren... (hehe!). A szektorban két lézer is található: mindkettő a földbe van ágyazva, csak egy pixelnyit látunk belőlük. Ugyan elég nehezen, de azért ki lehet lőni őket (a pixel pontosan a célkereszt közepében látszódjon). A fúrási koordináták X=1808, Y=2240, nyugat felé fordulva. A falon egy újabb kapcsolót találunk, amelyet szokás szerint egy lövéssel átkapcsolhatunk, majd távozhatunk is a szektorból.

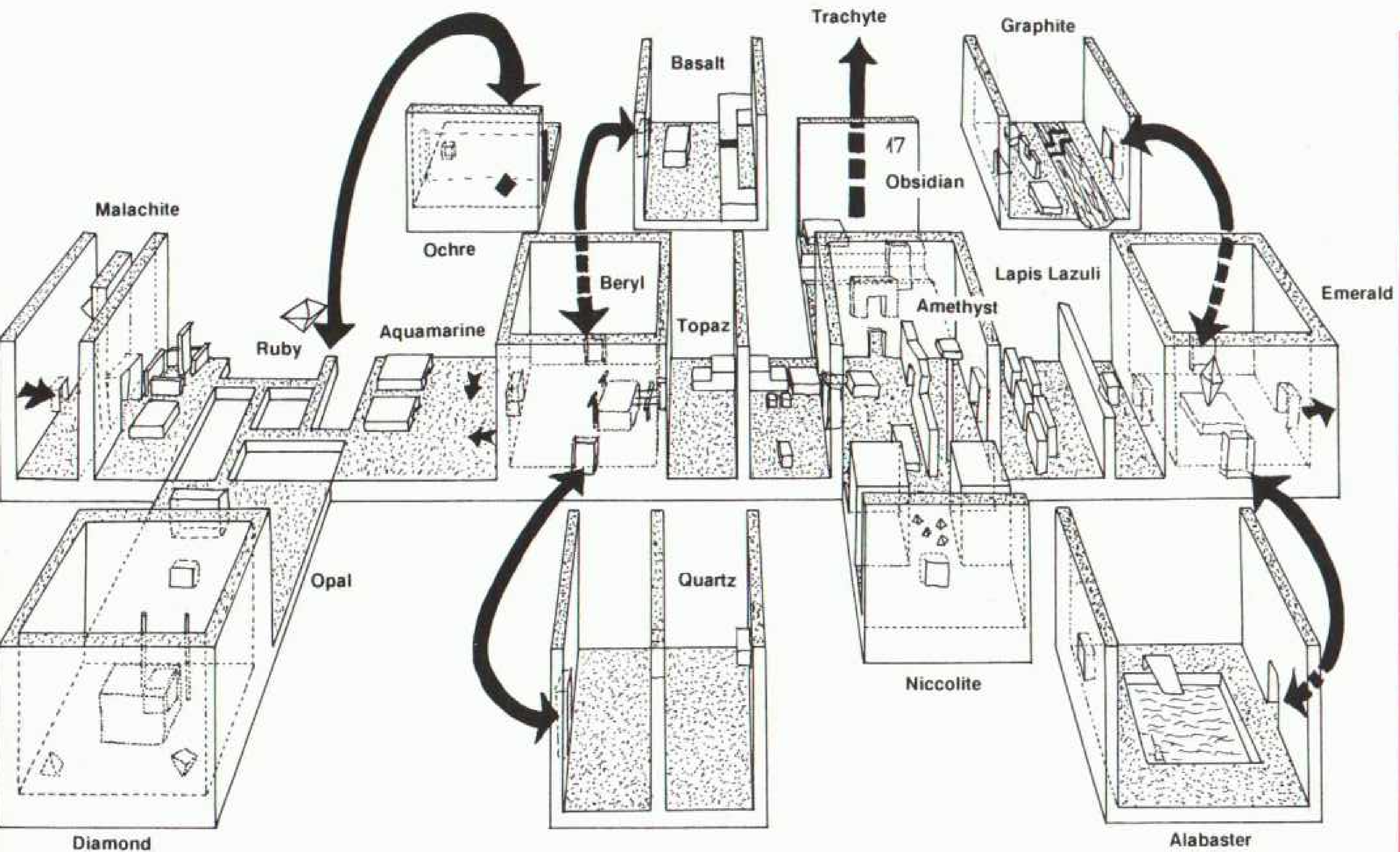
Ünnepélyes pillanat érkezett el: már 17 szektort takarítottunk ki idáig. De hol van az utolsó, a 18.? Mindjárt meglesz... Ez a **Trachyte** szektor, a Mitral északi pólusa (csak az északi irány él az iránytűn). Az ide történő átjutáshoz elsősorban az szükséges, hogy az imént felsorolt három kapcsoló a **Basalt**, az **Ochre** és a **Graphite** szektorban át legyen kapcsolva. Másodsorban az eddigi 17 szektorban legalább 51%-os pontossággal a helyén kell lennie a fúrótornyoknak. Ha ez megvolna, akkor menjünk az **Obsidian** szektorba. Itt már jártunk egyszer (itt csináltuk a hidat a folyón keresztül). A túlsó falon egy kapcsoló jelent meg (csak ha mind a 17 torony a helyén van!), mióta itt jártunk. Ezt átkapcsolva a szektort lezáró fal eltűnik és szabad az út a **Trachyte**-ba. Itt megint egy erőtér található, amelyen az áthatolás úgy történik, hogy ... grrrr!.... hgmphgrmphfgh!... aaaaaa!.... $#%#%&§**%$$#... Klatty! (**CoVboy: e ponton a t. szerző sajnos heveny gutaütést szenvedett, melynek következtében hirtelen perfektül beszélni kezdett keltául és longobárdul, viszont az élő nyelveket teljesen elfelejtette. Így az utolsó fúrótornyot a játékosnak már magának kell elhelyeznie. Kicsiny gyermekkoromban elvégeztem egy-két kelta és longobárd nyelvtanfolyamot, szóval a barátunk zagyválásából néhány töredéket azért még sikerült kihámozni, ilyeneket mint pl.: ... 45 fokban ... figyeljük a hangot ... kristályok ... alsót, aztán a középsőt, aztán a jobb oldalit, aztán a padlót... koordináta a CoV 4.-ben... Congratu... hol a söröm?... format DRILLER... Talán tudja valaki használni ezeket a dolgokat?**)

Az Amiga-verziót is bizonyára elkészítette az **Incentive**-programokat forgalmazó **Microstatus**, de mivel még sohasem találkoztunk vele, nem tudunk róla mit mondani. Azonkívül megjegyzendő, hogy a fejlécben szereplő PLUS4 felirat nem tévedés! A játékot ugyanis egy jeles hazánkfia (PIGMY) átkonvertálta 64-ről, tehát a PLUS4 tulajdonosok is szórakozhatnak vele. Végezetül annyit, hogy — tudomásunk szerint — az **Incentive** csődbe ment (**Megfogantak volna az átkok? — CoVboy**) és felvásárolta egy "nagyobb hal". A freescape stílus azonban tovább él és hódít: nemrégiben jelent meg egy ilyen jellegű játék a **Domark** cég gondozásában **CASTLE MASTER** címmel.

Tiger Mission — C64

A játék örök energiával talán könnyebben játszható. Ennek bevitele egy CHEAT segítségével könnyebbé válik: A címképernyő megjelenése után nyomjuk le a 'L', 'I', 'K', 'R', 'Q', '2' és a 'COMMODORE' billentyűket. Ez kicsit nehézkes, de annál hatásosabb.

8 DRILLER C64 Plus 4



SPACE ACE • Empire



Itt jön a legnagyobb szörnyűség, amely valaha is futott Amigán (bár lehet, hogy holtversenyben végzett az élen) – a **DRAGON'S LAIR**-t gyártó népek újabb számítógépes képregénye. Hát elég rémületes... A kerettörténet szerint az univerzum legnagyobb hőse (Dexter) elindul, hogy megmentse szíve hölgyét, aki per pillanat egy gonosz bácsika (Borf) fogságában sínylődik. A hölgynek vörös haja, nagy bamba szemei, tekintélyes mellbősége, miniszoknyája, hosszú lábai és csizmája van – döntse el mindenki, hogy miért érdemes megmenteni. A játék 32 pályából áll – bár mivel a játék inkább egy rajzfilmre hasonlít, mint egy játékra, inkább a "jelenet" szót kéne használnunk. Az első jelenetben Borf egy platformról lövöldözik csekélységünkre. Pontosabban az első két lövése a körülöttünk levő sziklákon csattan, a harmadik előtt viszont ugorjunk el jobbra, be a nagy szikla mögé. A következő lövés megint a szikla tetején csattan. Mielőtt megint lőne, mozogjunk balra és beugrunk a képernyő közepére. Jön Borf is – mielőtt lőne, irány le és megint beugrunk a szikla mögé. Ez volt az első jelenet – hű, de jót játszottunk! A második jelenetben egyből mozoghatunk is jobbra, el a gép lábai alól. Azután balra, mire középre kerülünk. A padló igen érdekes dolgokat kezd művelni a lábunk alatt, de várjunk addig, míg főhősünk megtántorodik és akkor balra. Elkezdünk lefelé csúszni a sziklán, de várjunk addig, amíg a gép lába felemelkedik és akkor balra. Ez volt a 2. jelenet – micsoda izgalmak! A 3. jelenetben űrhajók repülnek felénk. Amikor tüzelni kezdenek, akkor le és lefutunk az úton. Azután fel és már bent is vagyunk az űrhajónkban, amellyel a 4. jelenetben leszállunk az űrállomásra (amikor a hajó kb. eltűnt az épület mögött, akkor fel). Az 5. jelenetben fantasztikus izgalmak várnak ránk: 'tűz' gomb, amikor megjelenik a szörny... és így tovább, nem folytatjuk. A lényeg a "játék" folyamán az, hogy a megfelelő időben a megfelelő irányba mozdítsuk a joystick-et. Némi gyakorlattal esetleg kikapcsolt monitorral is megpróbálhatjuk a dolgot – úgy talán lesz benne némi izgalom...

Nohát egy ilyen játék a **SPACE ACE**. Akár a **DRAGON'S LAIR**: szuperzene, hipergrafika, nothingjáték. Megnézni mindenképpen érdemes – de csak messziről, egy karosszékből. "Játszani" vele nem szabad, mert elalszunk rajta. Felvenni meg pláne nem (kinek van annyi szabad lemeze erre a célra?). A grafikáról egyébként az jutott eszünkbe, hogy a jövő évezred harmadik évtizedében talán már Amigával készült William Hanna-Joseph Barbera rajzfilmeket vetít majd a magyar tv (az időt onnan számoltuk ki, hogy most 40 éves Tom és Jerry-t adnak).

KING'S QUEST IV • Sierra on Line



Megint egy **QUEST** – de ez már nagyon jó! Legalábbis annak, aki szereti az ilyen típusú adventure-játékokat és ért valamit angolul. A CoV 3. "Questomania" részében (pontosabban "Játékismertetők" mert a nyomda összecserélte a fejléceket) már szó esett arról, hogy a **SPACE QUEST III**-ban és a **LARRY 2**-ben a közönség grafikai elvárásainak egy lényegesen jobban megfelelő, módosított játékszerkesztővel mutatkoztak be. Ezek a programok már tényleg úgy néznek ki, mintha Amigára készültek volna. Amíg a **SPACE QUEST** a sci-fik, a **POLICE QUEST** pedig a krimik, addig a **KING'S QUEST**-sorozat a mesék világának a paródiája. A sorozat IV. részében szintén feltűnik néhány Grimm-mesére történő utalás (Hófehérke Hamupipőke, stb.) – természetesen a megszokott mulatságos formában. A kerettörténet szerint Graham király, Daventry ura, halálos betegségbe esik. A hír hallatán Rosella nevű lánya zokog egy sort a trónteremben. Ennek hallatán a falon függő mágikus tükörben megjelenik Genesta, a jó boszorkány, aki azt tanácsolja, hogy Rosella a mágikus gyümölcs megtalálásával megmentheti a kedves papa életét. Sajnos Genesta szintén az elhalálozás küszöbén áll, mivel Lolotte (nyeharasó boszorkányina) megszerezte tőle a talizmánját. Lolotte kastélya Tamir szigetén található, mellesleg itt teremnek a mágikus gyümölcsot hozó fák is – Genesta tehát parasztlánnyá változtat bennünket és elteleportál oda. Itt kezdődik a játék. Az eddigi KQ-khoz hasonlóan itt is számos helyszínre látogathatunk el, ahol sok vicces dolog történhet velünk. Kezdetben a tengerparton állunk – ússzunk tehát egy kicsit. Ha beúsztunk már egy képernyőnyit, akkor nagyszerű dolog történik: jön egy cápa és elfogyaszt bennünket reggelire. Szóval ne ússzunk – inkább sétáljunk egyet a szigeten. Egy híd alá benézve találhatunk például egy aranylabdát, ami talán hasznos lesz a későbbiekben. Egy madár egy kukacot húzgál a földből, de jöttünkre elrepül és ha elég gyorsak vagyunk, akkor mi kaphatjuk fel a kis drágát. A kukac hasznos dolog és a tengerparton egy halász él, akinek a kunyhójában egy horgászbot álldogál (amit persze az nem akar odaadni). A Seven Dwarf (vagyis a hét törpe) házában Hófehérkét kell játszanunk. "A fiúk a bányában dolgoznak" – mondják a klasszikusok, de sajnos nemsokára hazajönnek és elzavarnak bennünket. Mit csinált Hófehérke a törpék házában? Kitakarított. Nem seprűt kell keresnünk – TIDY UP vagy CLEAN HOUSE és a hölgy már teszi is szépen a dolgát, sőt még főzni is fog. A törpék így nem zavarnak el és étkezés után a Nr. 1. törpe egy zacskó gyémántot is az asztalon felejt. Persze nem lenne szép dolog ellopni tőlük a gyémántot – vigyük szépen utánuk a bányába és adjuk oda a vezérnek. Mivel ő teljesen meghatódik becsületességünktől, megmarad a gyémántunk is, de kapunk lámpást is (talán senki nem fogja elhinni, de ezzel világítani tudunk egy sötét helyen). Később még egyéb kreatúrákkal is találkozhatunk (furulyázó ördög, béka koronával, stb.), de szerencsénk lesz Lolottéhez, akihez légi úton, a TWO LITTLE DEVILS AIRLINES segítségével jutunk el. Lolotte éppen unikornisra (a homlokán aranyszarvat viselő lószerű állat) vadászik, akit tudvalevőleg csak szűz lányt csaléteknek használva lehet csapdába ejteni. Lolotte valószínűleg már nem leledzik ebben az állapotban, így hát minket fog felhasználni. Az unikornis azonban mindig elszalad előlünk, szóval kellene egy kantár... de a kantárt sajnos csak egy bálna gyomrában tudjuk megtalálni, amihez úsznunk kell... de ha úszunk, akkor elfogyaszt bennünket egy cápa... és így tovább. Ezekre és a továbbiakban felmerülő kérdésekre nemsokára választ ad egy CoV-leírás – persze az nem baj, ha addig mindenki maga próbál rájönni a rejtélyekre. Mint már említettük, a játék nagyon jól sikerült és angolul értőknek érdemes vele játszania (lesz benne annyi mulatság, mint CoVboy levelezésében. (**CoVboy: ha valakinek olyan változata volna, amelyből jótét lelkek még nem szedték volna ki a védelmet, annak szívesen elküldöm a gyári programhoz tartozó könyvecske fénymásolatát, amelyből a kérdezősködés zajlik. Ehhez persze szükséges egy nagy alakú, bélyeggel ellátott válaszboríték + az igényt bejelentő levélben a kérdést megelőző két sor pontos szövegét leírni** ("In order... – **ezt**).)

LORDS OF THE RISING SUN Amiga

A múltkori számunkban ígértük, hogy egy részletes leírást is közlünk a **LORDS OF THE RISING SUN**-ról. Akinek nincs CoV 6-ja (meg akinek van), az most kap megint egy bekezdésnyi történelemleckét a dologról. Tehát a játék 1180-ban játszódik Japánban, amikor is a két legnagyobb szamurájklán, a Tairák és a Minamotók egymás torkának ugranak. A háború célja a Japán fölötti teljhatalom, a sóguni méltóság megszerzése. Ennek az összecsapásnak már volt egy előző felvonása is, 1160-ban: ekkor a Tairák megsemmisítő vereséget mértek a Minamotókra. A Minamoto-család akkori vezetője harakirit követett el, legidősebb fiát pedig kivégezték a Tairák. Három fiú azért még maradt utána (**Úgy látszik, a háborúzáson kívül még egyéb kellemes dolgokra is jutott ideje... – CoVboy**): Joritomo, Norijori és Josicune. Joritomo, mint apjának örököse robbantotta ki azt a háborút, amelyet a játékban végigjátszhatunk. A háború végül is – elsősorban a legkisebb Minamoto, Josicune katonai zsenijének köszönhetően – a Minamotók teljes győzelmével zárult – a 14. század közepéig ez a család uralta Japánt. A derék Joritomo meg is hálálta öccsének a segítséget: mint lehetséges vetélytársát, szépen kivégeztette, pontosabban szeppukura kényszerítette (**Mindegy, a végeredmény ugyanaz volt – CoVboy**). Akit egyébként a háború lefolyása illetve a Japán történelem e része részletesen is érdekel, **Gy. Horváth László: Nindzsák** című könyvében talál további tájékoztatást.

Tehát a játék 1180-ban kezdődik – cél az összes Taira-fennhatóság alatt lévő város elfoglalása, ezzel a sóguni méltóság elnyerése. A címképernyőnél némi tájjellegű zenét hallhatunk, aztán két Minamoto, Josicune és Joritomo közül kell kiválasztanunk, hogy melyikkel kívánunk lenni. Az éppen aktuális embert a piros felirat jelzi, valamint az ő szeme van nyitva (az egér jobbra/balra mozgatásával választhatunk közöttük, a megfelelőnél nyomjuk meg az egér gombját). Mielőtt elkezdenénk játszani, ismerkedjünk meg a szereplőkkel:

Josicune (a "fehér" Minamoto): ő a Japán szamurájeszmény megtestesítője, egy nemzeti hős – bár ez a játék szempontjából nem túl érdekes. Jelvénye a fehér zászló, rajta két fekete csíkkal. Josicune katonai és harcászati zseni – ez a játékban annyit eredményez, hogy egyes arcade-részeket (nindzsa-támadás, üldözés és védekezés) nem kell lejátszanunk, ami kellemes könnyítés. Ezért célszerűbb őt választani (az alábbiakban mi is vele leszünk). Kezdéskor Sendai-ban tartózkodik.

Joritomo (a "fekete" Minamoto): jelvénye a fekete zászló, rajta két fehér csíkkal. Kezdéskor Kamakurában van – ahonnan jobb mielőbb elpucolni, mert másodperceken belül néhány nindzsa zúdul a nyakunkba.

A két Minamoto fivér nincs túl jóban egymással: ez abban nyilvánul meg, hogy rögtön nindzsát küldenek a másik kiirtására (pontosabban az ellen jönnek nindzsák, akivel vagyunk). Ezért célszerűbb Josicunét választani: ha az üzenetsorban megjelenik az első **NINJA ATTACKING** felirat, nyomjuk meg az egér bal gombját. Erre Joritomot a császár öngyilkosságra szólítja fel (**YORITOMO SEPPUKU**) és a kezében lévő városok, illetve 2 tábornokának csapatai a mi kezünkbe kerülnek és a Josicune-jelvényt fogják viselni (természetesen az ex-Joritomo tábornokokat, mint sajátjainkat mozgathatjuk a jövőben). Ezt Joritomo néha magától is megteszi. Ha Joritomóval játszunk, akkor Josicune városait és tábornokait csak úgy szerezhetjük meg, ha – a nindzsákat megúszva – először őt magát legyőzzük és megöljük vagy szövetségre kényszerítjük (bár ez utóbbira nem túl sok hajlandóságot szokott mutatni. Bármelyiküket választjuk tehát, akkor először célszerű a kedves testvérünket megölni (pontosabban ha Josicunével vagyunk, Joritomo megteszi azt a szívességet nekünk, hogy öngyilkos lesz a nindzsázás után).

Tairák: Japán nagy részének urai. Jelvényük piros színű, számos tábornokuk van. A kezükben lévő városokat elfoglalva győzhetünk.

Róninok: a "rónin" gazdátlan, független szamurájt jelent, vagyis azokat a tábornokokat, amelyek sem a Tairák, sem Josicune oldalán nem harcolnak – inkább saját szakállukra tevékenykednek (foglalnak el városokat). A róninok színe szürke, attól függő színű csíkkal, hogy kivel rokonszenveznek (szürke/piros: Tairákkal; szürke/fekete: Joritomóval, illetve öngyilkossága után senkivel; szürke/fehér: Josicunével). A fehér róninok tehát potenciális szövetségest jelentenek a játék kezdetén. Ilyen például a Japán északi (a játékban lévő térkép jobb oldalán) részét uraló Fudzsiwara. Őt a játék elején könnyen a magunk oldalára állíthatjuk (ld. később): ha ez sikerül, a térkép jobb oldalán, a fennhatósága alatt lévő városok automatikusan a miénk lesznek, és a tábornokot mint saját csapatunkat irányíthatjuk. A fekete róninokat is esetleg átállíthatjuk az oldalunkra, de csak akkor, ha jelentős erőfölényben vagyunk velük szemben (bár általában inkább szabad elvonulást kérnek). A vörös róninok szinte sohasem akarnak szövetséget, majdnem mindig csatázni kell velük. Ha a stratégiai helyzetünk nagyon szomorú, előfordulhat az is, hogy valamelyik tábornokunk fogja magát és úgy dönt, hogy ő is róninná lesz – ilyenkor nem engedelmeskedik tovább parancsainknak, hanem a maga számára dolgozik. Az is megtörténhet, hogy valamelyik tábornokunk egy jóval erősebb róninnal találkozva átáll – ilyenkor ő is rónin lesz.

Császár: Ő tulajdonképpen csak másodlagos szereplő – Kyotóban lakik és vigyorogva figyeli, ahogy a Tairák és a Minamotók halomra ölik egymást. Adott alkalmakkor egy szent tekercset, majd egy szent kardot adományoz nekünk, amikor látogatást teszünk nála. Kyotót egyébként nem lehet elfoglalnia senkinek – ez a császárváros.

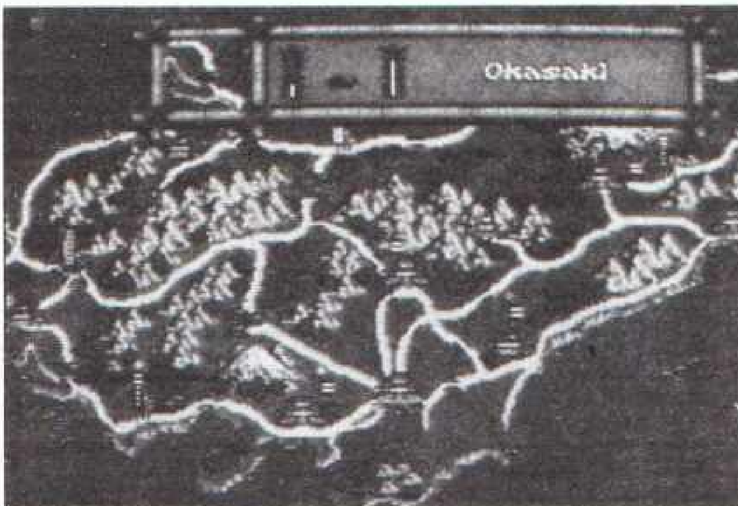


Most már megismerkedtünk a szereplőkkel, kezdhetjük is a játékot. Az első szöveg arról tájékoztat minket, hogy megérkeztünk haza, majd egy bal click után egy tájkép jelenik meg Sendai városáról. A kép bal oldalán egy tekercset láthatunk, amelyen különféle jelek találhatóak. A képernyő alján egy felirat jelzi, hogy mi fog történni, ha megnyomjuk az egér gombját.

A sisakot (**REVIEW TROOPS**) választva csapatszemlét tarthatunk. Ez tulajdonképpen nem sok mindent eredményez: betöltődik egy kép a felsorakozott csapatainkról, és a lovon ülő emberkét választva (**TROOP STRENGTH**), néhány japán akcentussal ejtett "GOOD" kiáltást hallhatunk, amely azt jelzi, hogy a sereg tudása mennyire jó (5 kiáltás, ha minden teljesen jó). A kurzort máshová pozicionálva visszaléphetünk az előbbi képhez. Csapatszemlét bármely – saját – tábornoknál és bárhol tarthatunk (… ennek nem túl sok értelmét találtuk idáig).

A két fekete csíkot választva (**ENTER YOUR HOME**) beléphetünk otthonunkba. Ez a funkció csak Sendai-ban él (ha Joritomóval vagyunk, akkor csak Kamakurában), más helyeken ennek az ábrának más szerepe lesz. Választása után magunkat láthatjuk hátulról, amint a dolgozószobánkban üldögélünk. A falon lévő zászlók választásával (**HIRE NINJAS TO ASSASSINATE ...**) nindzsákat bérelhetünk a testvérünk, illeteve négy Taira-tábornok meggyilkolására. Ez azonban nem ajánlatos: elképzelhető, hogy a nindzsák sikerrel járnak, viszont azonnal érkezik egy (**FORCED SEPPUKU**) című szöveg is, amely arról tájékoztat bennünket, hogy nem valami fair dolog nindzsákat alkalmazni a konkurrencia ellen – de ha már megtettük, akkor legyünk szívesek egy szép harakirit elkövetni. A császár szava szent: ilyenkor Josicune kiül a dombtetőre és szépen hasbaszúrja magát (konyec játék). Nindzsák használata tehát nem ajánlott, legfeljebb a játék végén (amikor már sokkal erősebbek vagyunk a Tairáknál) úszhatjuk meg a császári rendeletet – ilyenkor viszont már felesleges nindzsát használni. A zászlók alatt lévő kard (**COMMIT SEPPUKU**) választása egyenlő a quit nevű dologgal: a körítés ugyanaz, mint az előbb (dombtető, kard ki, kard be a hasba, vége a játéknak). A kurzort máshová pozicionálva visszaléphetünk az előző képre.

A tekercsen lévő többi jel jelentéséről is szó lesz majd a maga helyén – ha a kurzort (az említett két ábra kivételével) bárhová pozicionáljuk (**PREPARE TO MARCH**), majd megnyomjuk az egér bal gombját, a térképre kerülünk.



A térképet a képernyő alján látható madarak szemére történő clickelés után (bal gomb) scrolloztathatjuk jobbra/balra: ha jobbra akarjuk görgetni a képet, click-eljünk a jobb oldali madár szemére, majd vigyük a kurzort teljesen a képernyő jobb oldalára és a bal gomb nyomva tartása mellett mozgassuk az egeret jobbra (balra ugyanígy, csak a bal oldali madárral).
A térkép jelölései valószínűleg nyilvánvalóak: zászlóvivő emberkék jelzik az egyes tábornokok tartózkodási helyét (piros: Taira; fehér: Josicune; fekete: Joritomo; szürke: rónin). A városoknál és településeknél ugyanezek a jelölések mutatják, hogy az kinek a fennhatósága alatt van. A játék elején van néhány város, amely "senki földje", azaz senkinek sem látható felette a jelvénye – ezek tulajdonképpen ugyanolyanok, mint a többi város, csak még nem foglalta el őket a résztvevők egyike sem. Ha valamelyik tábornokunk odaér egy ilyen városhoz, az vagy önként átáll hozzánk (... **ALLIANCE**) és megjelenik felette az emblémánk, vagy a tábornok ostrommal veszi be. A városoknak van egy speciális formája is: ezek buddhista szerzetesek kolostorai (piros tetővel), amelyeket – akárcsak Kyotót – senkinek nem lehet bevenni. A kolostorok "szabad városok" és tanulásra szolgálnak: ha a szerzetesek hajlandóak együttműködni az ideérkező tábornokkal (bárki legyen az), akkor ugyanúgy működnek, mintha a tábornok gazdájának sajátja lenne – fel lehet tölteni a sereg tudását (a létszámot nem nagyon).

Információt városról és tábornokokról úgy kérhetünk, ha az adott helyen a jobb oldali gombbal clickelünk. Ekkor a képernyő felső részén egy ablakban megjelenik a kurzor körül lévő hely képe és az ott levő sereg(ek)ről és város(ok)ról szóló információk. Ha az adott helyen több tábornok (és/vagy város) is van, akkor az ablak jobb oldalán (a névnél) a bal oldali gombbal click-elve lapozgathatunk közöttük. Az ablakban csapat esetén a tábornok neve (város esetén természetesen a városé). Az ablak bal oldalán két sáv található, közöttük pedig egy olyan színű zászlót jelző emberke, akihez a csapat tartozik (város esetén a város képe és urának a zászlója). Ha a zászlót tartó emberkére clickelünk a bal gombbal, akkor átvehetjük a csapat felett a közvetlen irányítást (bővebben később). A bal oldali sáv a sereg erejét (város esetén a város népességét) mutatja. A jobb oldali sáv seregeknél a sereg tudását városoknál az ott beszerezhető tudást mutatja. Josicune serege csak kolostorokban tudja a tudását feltölteni, de ehhez előbb a szerzetesek együttműködését kell kérni (ez minden tábornoknál szükséges, akivel "tanulni" akarunk). Ha Joritomóval játszunk, akkor egy másik, saját seregünkkel találkozva, a létszámot és a tudást megcserélhetjük a két sereg között (**TRANSFER SKILLS**).

A saját tábornokainkat a következőképpen mozgathatjuk: új célpontot csak akkor jelölhetünk ki neki, ha valamilyen városban tartózkodnak, ha úton vannak, mindig meg kell várnunk, amíg megérkeznek az utoljára kijelölt városba (azaz minden csapatot csak városról városra mozgathatunk). Célpontnak csak az a város jelölhető ki, amelyhez a pillanatnyi helytől vezet út és az adott úton a legközelebb fekszik. Click-eljünk rá a mozgatni kívánt csapatra a bal gombbal és a gomb nyomva tartása mellett vigyük a kurzort arra a városra, ahová át akarjuk küldeni. Ha ez lehetséges, akkor a célpontnál is megjelenik a zászlóvivő emberke sziluettje. Ha most elengedjük a gombot, akkor a csapat szépen megkezdi az átvonulást a kijelölt helyre. Előfordulhat, hogy egy városban két csapatunk is tartózkodik – ilyenkor olyan sorrendben küldhetjük el őket, amilyenben az információkéréskor megjelennek.

Néhány tengerparti város kikötővel is rendelkezik (a város mellett egy móló látható): innen vízi úton (gyorsabban) is átmehetünk a legközelebbi kikötőbe – a csapat szépen hajóra száll és elvitorlázik a célpont felé (a kijelölés a szárazföldihez hasonlóan történik).

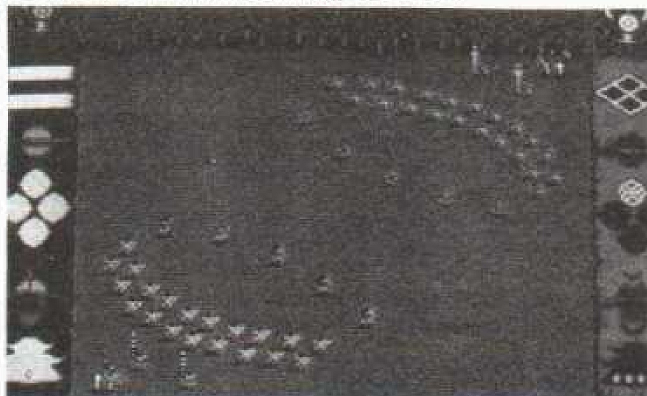
A csapataink a kijelölt város eléréséig önállóan ténykednek, de szükség szerint (találkozás, csata vagy kolostor elérése esetén) átvehetjük a közvetlen parancsnokságot is felettük az előbb említett módon (információt kérünk róluk és a bal gombbal ráclick-elünk a zászlós emberkére):

- ha elérték a célpontként kijelölt várost, akkor az üzenetsorban felirat tájékoztat erről, pl. **SATAKE IS AT OSAKA** (Satake tábornok Osakába érkezett). Ha a város a mi kezünkön van, akkor a további parancsig ott várnak – közben pedig feltöltik a sereg veszteségeit a város lakosságából, illetve a tudásukat. Ha a város Taira vagy rónin kézen van, akkor azonnali paranccsal továbbküldhetjük őket. Ha ilyen parancsot nem kapnak, akkor automatikusan elkezdik a város ostromolni (csak akkor, ha a csapatuk elég erős hozzá!) – az üzenetsorban megjelenik az ostromról tájékoztaó felirat, pl. **SIEGING OSAKA**). Ha az ostrom sikeres volt, akkor a város felett megjelenik a Minamoto-zászló, az üzenetsorban pedig a tájékoztatás a tábornok győzelméről (pl. **SATAKE VICTORIOUS**) és a város elfoglalásáról (pl. **TAKING OSAKA**). A tábornok ilyenkor vár a következő célpontra, közben feltölti a seregét az újonnan elfoglalt városból. Ha az ostrom sikertelen volt, az üzenetsorból megtudjuk, hogy a tábornok visszavonult (pl. **SATAKE DEFEATED**), de ilyenkor továbbra is annál a városnál marad. Kellemetlenebb esetekben előfordulhat, hogy a tábornok otthagyja a fogát az ostromnál (pl. **SATAKE WAS KILLED**). Ilyenkor ez a csapat eltűnik a színről. Ha a város még nem volt senkinek a birtokában, akkor vagy átáll hozzánk magától (pl. **OSAKA ALLIANCE**) vagy az ostromnál leírtak szerint zajlanak a történések. Ostrom esetén előfordulhat, hogy az ostromló tábornok visszavonulásra kényszerül, de felgyújtja a várost. Az aztán ég egy darabig – majd elalszik...
- ha útban a cél felé nem saját egységbe botlanak, akkor az üzenetsorban megjelenik pl. a **SATAKE ENCOUNTER** felirat és az egység a térképen villog. Ilyenkor átkapcsolva rájuk először egyezkedhetünk a másik csapattal (ld. később Josicunénél). Ha nem kapcsolunk át rájuk, akkor néhány másodperc múlva automatikusan megtámadják az ellenséget. Erről az üzenetsorban pl. **SATAKE BATTLE** felirat tájékoztat. Ekkor is átvehetjük a csata közvetlen irányítását (ld. később), de az lezajlik magától is. A kimenetel az ostromnál leírtakhoz hasonlóan zajlik: győz a tábornokunk (pl. **SATAKE VICTORIOUS**) vagy meghátrál (pl. **SATAKE DEFEATED**). Ha csapatunk egy csatában nagyon meggyengült, akkor vigyük a legközelebbi nagyobb városunkba, ahol szépen feltölti a seregét. Rossz esetben esetleg meghal a tábornokunk is – jó esetben viszont az ellenségé távozik az élők közül és a térképről (... **WAS KILLED**). A siker záloga roppant bonyolult: olyan ellenséggel kell összeakasztani a bajszot, amelyiknek a létszáma (az információ bal oldali oszlopa) kisebb a mienkénél. Ha erősebbek nálunk, akkor – ha lehet – fussunk előlük egy ideig (az útjukba akadó Minamoto városokat úgyis meg fogják ostromolni, ami gyengíti őket) és amikor már gyengébbek nálunk, akkor ugorjunk nekik. Természetesen az a legjobb, ha az ellenfél tábornoka rögtön meg is hal (így nincs több gond vele). Megjegyzendő, hogy az ellenfél tábornokai sokkal gyakrabban halnak meg a helyszínen, ha közvetlenül irányítjuk a csatát, mint ha hagynánk automatikusan lefolyni. Nem túl fontos az összes róninba belekötni (bár van közöttük néhány nagyon pofátlan fickó) – a fő ellenségek a Tairák.
- ha csapat kolostorhoz érkezik, akkor a megérkezést jelző tájékoztatáson kívül semmi sem történik. Ha elég jó a tudások, akkor rögtön továbbküldhetjük őket, ha viszont fel akarjuk tölteni, akkor át kell kapcsolnunk rájuk és a kolostor segítségét kérni (ld. Josicunénél).

LORDS OF THE RISING SUN Amiga

Ha Josicunéval történik valami, akkor a program automatikusan átkapcsol az ő közvetlen irányítására (kivétel, ha egy saját kezünkön lévő helyre érkezünk és az nem Sendai, illetve saját tábornokunkkal találkozunk). Josicune kitüntetett figyelmet érdemel – ő a fővezér. Ha őt megölik, akkor a játék véget ér, vesztettünk. Lehetőleg tehát ne nagyon csatázgassunk vele (vagy ha igen, akkor csak sokkal gyengébbek ellen és közvetlen irányítással) és ne használjuk ostromra (esetleg kisebb városoknál), mert a program néha úgy dönt, hogy Josicune meghalt a csatában... A következő dolgok történhetnek vele:

- megérkezünk Sendai-ba, vagyis haza (**ARRIVE HOME**). Ugyanaz történik, ami kezdéskor: beléphetünk az otthonunkba, ahol nindzsákat bérelhetünk vagy öngyilkosságot követhetünk el.
- nem saját kezünkön lévő városba érkezünk (pl. **OUTSIDE OSAKA**). Ilyenkor megjelenik a város kapuja, a képernyő bal oldalán a tekerccsel. A sisakkal választhatjuk a **REVIEW TROOPS**-t (már volt róla szó). A két fekete sávra clickel-ve szövetséget ajánlhatunk (**REQUEST ALLIANCE**), ha a város rónin kézen van, vagy felszólíthatjuk megadásra (**DEMAND SURRENDER**), ha Taira. Ilyenkor általában azt a választ kapjuk, hogy nemkívánatosak vagyunk itt (**THEY DO NOT WANT US HERE**) vagy nem kívánják megadni magukat (**THEY WON'T SURRENDER**) – más választ még egyszer sem kaptunk. Az alsó várost ábrázoló ikonra click-elve (**TAKE CITY** vagy **TAKE CASTLE**, attól függően, hogy kisebb vagy nagyobb városról van szó), megtámadhatjuk a várost, vagy semleges helyen click-elve (**PREPARE TO MARCH**) visszaléphetünk a térképre és továbbvonulhatunk.
- kolostorba érkezünk (pl. **OUTSIDE SHINJO**). Itt megjelenik egy képernyő a kolostor kapujáról, amely előtt egy piros ruhába öltözött szerzetes álldogál. A sisakkal szokás szerint a seregszemlét választhatjuk, a két fekete csíkkal pedig érdeklődhetünk a szerzetesnél, hogy hajlandó-e együttműködni (**ASK FOR ASSISTANCE**). Általában mindegyik azt feleli, hogy hajlandóak segíteni (**WE WILL ASSIST YOU**). Ezután semleges helyre click-elve (**PREPARE TO MARCH**) visszaléphetünk a térképre. Ha a kolostornál maradunk, akkor elkezd feltöltődni a sereg tudása. Ha nem Josicunéval, hanem egy másik tábornokkal érkezünk egy kolostorhoz és feltölteni akarunk, akkor feltétlenül kapcsoljunk át rá és kérjünk együttműködést – különben nem történik semmi.
- nem saját egységgel találkozunk (**ENCOUNTER**). Ilyenkor a megjelenő képen megszemlélhetjük a szemben álló had nagyságát. A sisakkal – szokás szerint – kérhetjük a seregszemlét (még mindig semmi értelme). A két fekete sáv választásával szövetséget ajánlhatunk nekik (**REQUEST ALLIANCE**). Erre elsősorban a fehér róninok (Fudzsiwara, Sizuka, Tacsibama, stb.) hajlamosak, de ők is csak akkor, ha valamivel erősebb az a csapatunk, ami szembetalálkozott velük. Ha a szövetséget elfogadják, **THEY ALLY WITH US** feliratot kapunk. Ez egy új tábornokot eredményez nekünk, valamint a kezünkre kerül az összes, általa eddig elfoglalt város is. Ha nem gyengébbek a fehér róninok vagy fekete róninokba botlottunk, akkor a **THEY WANT TO PASS UNHINDERED** üzenettel jelzik, hogy szabad elvonulást akarnak, nem pedig háborúzni velünk. Eldönthetjük, hogy a fekete sávok alatti bambusz választásával megtámadjuk őket (**ENGAGE BATTLE**) vagy semleges helyre click-elve továbbvonulunk (**CONTINUE MARCH**). Ha vörös róninokkal vagy Tairákkal találkoztunk, akkor a szövetségi ajánlatra a **THEY PREPARE TO BATTLE** vagyis a "harcra készülnek" információt kapjuk. Ez utóbbi esetben a térkép automatikusan visszatöltődik és azonnal harc alakul ki (**YOSHITSUNE BATTLE**).
- ha Josicune csatázik, akkor azonnal kapcsoljunk át a csata közvetlen irányítására (nem árt a többi tábornoknál is), mert ez már nem történik meg automatikusan! Ha a csatát közvetlenül irányítjuk, betöltődik a csatamező képe a szembenálló felekkel. Elöl állnak íjászaink, mögöttük pedig a gyalogosok. Itt az irányítás némileg kaotikus – az egyetlen biztos pont: ha a háttérben álló lovas emberkénkre click-elünk, akkor az visszavonulót fúj és a sereg a közismert "berezelt nyúl" harci stratégiát alkalmazva diadalmasan elszalad a csatatérről (ha Josicunét támadták meg és ő is a gyengébb, akkor viszont ez legyen a mi első lépésünk – talán életben marad...). A bal gomb – legalábbis úgy tűnt – általában az íjászok, a jobb gomb a gyalogosok irányítására szolgál. Click-re forognak, folyamatos nyomvatartáskor pedig abba az irányba igyekeznek, ahová a kurzor mutat. Ha létszámfölényben vagyunk, akkor legegyszerűbb a "Csülökre!"-módszert alkalmazni: mutassunk a kurzorral az ellenfél lovasára és nyomjuk folyamatosan. Erre az egész ármádia hanyatt-homlok megrohamozza az ellenséget, az íjászok a közelükbe érve nyilazni kezdenek, a gyalogosok pedig ütnek mindenkit, aki elérhető közelségben van. Kellemes kavalkád alakul ki némi sikolyokkal aláfestve. Ha a két fél közel egyenlő erőket vonultatott fel (szóval nem fog az ellenfél elszaladni), akkor az különösen látványos lesz: a csatamező közepén egy szabályszerű hullahegy alakul ki – mignem az ellenfél el nem pucol a csatatérről. Ha valamelyik emberünkkel elérjük a lovasát, akkor általában jó esélyünk van arra, hogy a győzelem után az ellenséges tábornok is exitál. A csata vége után megjelenik egy tájkép, amelyen alsó részén elméletileg a két fél veszteségei lennének feltüntetve (itt általában egészen érdekes dolgok szoktak lenni...). Ezután visszalépünk a térképre – már amennyiben Josicune nem halt meg.



- ha Josicune Kyotóba érkezik, betöltődik a császárváros látképe. A tekercsen alulról a harmadik ábrát választva (valami lóhere-szerűség) látogatást tehetünk őfelségénél (**VISIT EMPEROR**). Ő alkalomadtán egy szent tekercset illetve egy szent kardot ad át nekünk (**YOU MAY HAVE SACRED SCROLL** illetve **SWORD**), mint egyfajta szuvenírt. Ez az alkalom először akkor következik el, amikor a főszigetnek már legalább a felét elfoglaltuk a konkurrenciától (tehát mondjuk Kyotótól "jobbra" nincsenek Taira-városok), a második pedig akkor, amikor a legnagyobb szigeten (azon, amelyiken Osaka található, vagyis ahol a játék idáig zajlott) már nincs egy sem. Ha nem alkalmas időben (vagy nem Josicunével, hanem valamelyik tábornokával) látogatjuk meg a császárt, akkor közli velünk, hogy nem vagyunk méltóak erre a megtiszteltetésre (**YOU ARE NOT WORTHY TO THIS HONOUR**). A tekercsen látható lóhere-szimbólum első része akkor színeződik feketéről arany színűre, amikor Joritomo szeppukut követ el (ha vele játszunk, akkor nála már kezdésnél ilyen), a második amikor a tekercset, a harmadik pedig amikor a kardot megkapjuk. A negyedik nem lesz sosem arany színű – ez már a sóguni méltóságot, azaz a Tairák legyőzését (az összes városuk elfoglalását) jelenti.

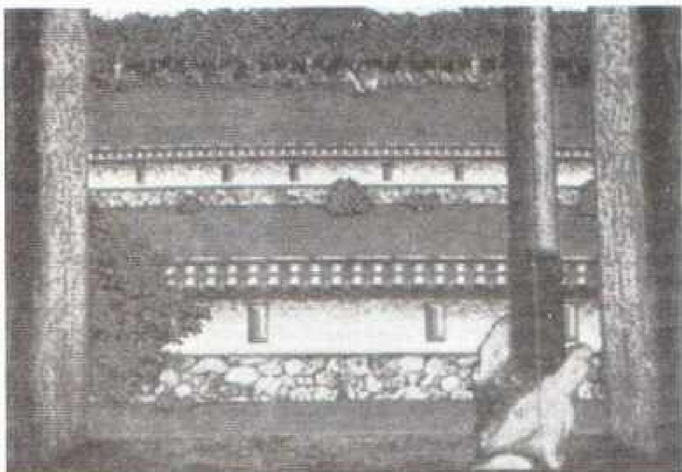
Néhány, az üzenetsorban megjelenő feliratról nem volt még idáig szó. Ezek jelentése a következő:

- Ha valamelyik városunkat egy Taira-tábornok vagy egy rónin ostromolja, az üzenetsorban a város neve és a **BESIEGED** felirat látható. Ha az ellenfélnek sikerül bevennie a várost ... **LOST** feliratot kapunk – ha az ostrom sikertelen, akkor a város neve egy **VICTORIOUS** felirat társaságában tűnik fel.

- Néha előfordulhat, hogy egyik tábornokunk úgy dönt, hogy elege volt a Minamoto-ügy szolgálatából és úgy dönt, hogy rónin lesz. Különösen Miura tábornok hajlamos az ilyen eltévelyedésekre (**MIURA IS NOW RONIN**). Ilyenkor nemcsak hogy nem engedelmeskedik a parancsainknak tovább, de az általa bevett városok is mind kikerülnek a fennhatóságunk alól és rónin-városok lesznek.
- Ha valamelyik nagyon gyenge csapatokat irányító tábornokunk egy jóval erősebb róninnal találkozik, akkor – ritkán, de – megtörténhet, hogy átáll és ő is ugyanolyan rónin lesz (pl. **MIURA SECEEDS**).

- Az Osakai-öbölben fekvő sziget (amelyiken pl. Kochi városa van) a játék kezdetén Taira fennhatóság alatt van, de egyre-másra újabb rónin-seregek jönnek itt létre (Tacsibama, Sizuka, stb.), amelyet a gép úgy jelez, hogy valaki sereget alakított (pl. **SHIZUKA FORMS ARMY**). Ezek a seregek fehér róninok, tehát könnyen a mi oldalunkra állíthatóak, de addig is elég sok borsot törnek a Tairák orra alá. Néhánynak elég csak egy seregünkkel találkoznia és automatikusan a szövetségeseinkké válnak (pl. **TACHIBAMA ALLIANCE**).
- A játék elején Joritomo szeppukut követ el, de amikor már a dolgok vége felé járunk, néhány Taira tábornok is megteszi nekünk ezt a szívességet (pl. **TOMOMORI SEPPUKU**). Ez olyankor szokott előfordulni, amikor már nagyon legyengült és nincs a közelben olyan hely, ahol jelentősen feltölthetné a seregét.

Említettük már, hogy ha Joritomóval játszunk, akkor jónéhány arcade-részben is kell játszanunk, amelyet a Josicunével való játék esetén a gép lejátszik helyettünk. Ezek meglehetősen megnehezítik a dolgunkat – különösen a nindzsák támadása:



Nindzsatámadás (**NINJA ATTACK**): egy folyosón állunk, ahol a sötétből nindzsák árnyai bukkanak elő és surikeneket hajigálnak felénk. A surikeneket a magunk előtt tartott szamurájkardddal kell felfognunk. Elég egyetlen elhibázott suriken és máris meg vagyunk gyilkolva (**ASSASSINATED**), a játékot elveszítettük. Egyébként ez a legnehezebb része a játéknak – valószínűleg sokan azért törölték le nagy gyorsasággal ezt a programot, mert mindig Joritomót választották a játékra és a nindzsák 2-3 másodpercnyi "játék" után kivégezték őket (tehát meg sem tudták ismerni magát a játékot). Josicune a nagy nindzsaküldözgető, tehát ha a nindzsákat el akarjuk kerülni, akkor Joritomoval folyamatosan mászkáljunk, soha ne töltsunk egyetlen másodpercet sem valamilyen városban (mindig akkor támadnak a nindzsák, ha megállunk valahol) – egészen addig, míg Josicunét ki nem nyírtuk.

Ostrom (**SIEGE**): ez a rész akkor következik, ha egy várost megostromlunk. A kis szamurájnak a kardjával szét kell vagdalnia a városkaput, amelyen keresztul bejuthat és elfoglalhatja.

Védekezés (**BESIEGED**): Ha valaki megostromolja valamelyik városunkat, akkor a várfalról kell nyilaznunk a mezőn összegyülekezett ellenséges sereget.

Üldözés (**HORSEBACK PURSUIT**): ha egy csata közben az ellenfél megpróbál elmenekülni a helyszínről, akkor lovas hajtóvadásztot indíthatunk utána. A kardunkkal fel kell szabdalnunk a szamurájt – de az sem egy rossz stratégia, ha lóval átgázolunk rajta...

A játékot tehát a következőképpen érdemes kezdenünk (Josicunéval): Kezdetben Josicunéval maradjunk Sendaiban és várjuk meg az első **NINJA ATTACKING** feliratot, majd azonnal clickel-jünk a bal billentyűvel (mindegy, hogy a kurzor, hol áll). Joritomo szeppukut követ el, a városai és két tábornoka átkerül hozzánk. Amíg Josicunéval várakozunk, addig Satakével (Akitában van) menjünk jobbra. Valahol itt található Fudzsiwara, aki fehér rónin. Csípjük el Satakével és amikor találkoznak, kapcsoljunk át rá, majd érdeklődjunk nála a szövetségről. Először valószínűleg nem fogja elfogadni, inkább szabad elvonulást kér. Ekkor Satakével támadjuk meg – biztosan győzni fog. A csatával nagyon meg fogjuk gyengíteni Fudzsiwarát, akinek nincs kastélya, ahol megerősödhetne. Satakéval menjünk vissza Akitába, várjuk meg míg megerősödik, aztán menjünk vissza megint Fudzsiwarához és érdeklődjunk nála a szövetségről. Most már túl gyenge – el fogja fogadni. Fudzsiwarát és Satakét is küldjük vissza Akitába. Fudzsiwarát hagyjuk itt, hogy megerősödjön, Satakével pedig vonuljunk végig a felső részen és foglaljuk el az ott lévő várakat. Eddigre Norijori Yonezawában már biztos maximumra erősödott, hozzuk le Edoba. A Joritomótól átállt két tábornok időközben elfoglalja Edot illetve Naganót. Miurát hagyjuk Edoban, ahol erősödhet és vissza fogja zavarni a nemsokára erre hajókázó Taira-tábornokot, Tomomori-t. A középső úton közben megjelenik egy Hodzso nevű vörös rónin és elfoglalhatja Kofut. Hozzuk le Josimakát Naganóból és vágjuk vele jól nyakon Hodzsót. Mivel a közelben van még néhány tábornok (pl. Miura Edoban), őt is ráengedhetjük – vele már lehetőleg végezzük is ki Hodzsót. Eddigre tehát 6 csapatunk van és a legnagyobb sziget jobb oldalát már elfoglaltuk. Az Edo-ban lévő két tábornokkal hajókázzunk át Nagojába, egy másikkal pedig az alsó tengerparti úton haladjunk végig, elfoglalva az itt fekvő településeket. Három csapattal egészen biztos be tudjuk venni Nagoját. Időközben a képernyő felső részén egy Mori nevű Taira-tábornok hajókázik végig az Asikawa kolostoron keresztül egészen Akitáig. Az előbb azonban itthagytuk Fudzsiwarát, aki már teljes erővel fogja itt várni és nagyon megveri. Mori visszahajókázik a kolostorba, ahová – rövid erőgyűjtés után – követhetjük Fudzsiwarával. Ha sikerül még a kolostornál utolérnünk, akkor ott úgy meg is verhetjük, hogy Mori meghal. Innen már egy kicsit bonyolulttá válik a játék (jön egynéhány Taira-tábornok és vörös rónin), amire nem lehet az iméntiekhez hasonló sablont nyújtani. A következő stratégiát kövessük:

- Lehetőleg mindig maximum, vagy annak közelében lévő létszámú (az információnál a bal oldali sáv) csapatokkal mászkáljunk – ha valamelyik meggyengült, akkor vigyük be egy nagyvárosba és töltsuk fel az erejét.
- Lehetőleg mindig csak akkor bocsájtkozzunk harcba, ha létszámfölényben vagyunk.
- Ha egy Tairát vagy egy vörös rónint megtámadunk, akkor lehetőleg legyen a közvetlen közelben egy másik is, amelyikkel biztosan bevégezhetjük a munkát: megölhetjük a tábornokot. Sok lúd disznót győz.
- Alkalmazhatjuk a következő trükköt is, abban az esetben, ha nincs két erős egység egymás mellett és egy erős Taira közeleg: menjünk előtte addig, amíg egy nagyvárosunkhoz nem ér, az ostrom le fogja gyengíteni, ekkor támadjunk.
- A csatákat lehetőleg személyesen irányítsuk – így általában jóval nagyobb veszteségeket okozhatunk az ellenfélnek és nagyobb a valószínűsége, hogy meg is öljük a tábornokot.
- Az öbölben lévő szigeten egymás után alakulnak a fehér róninok (Tacsibama, Sizuka, stb.) csapatai. Minél előbb keressünk velük kapcsolatot a Fudzsiwaránál már bemutatott módszerrel: először egy erős csapattal jól megverni őket egy csatában, aztán egy másikkal érdeklődni, hogy mi a véleményük a szövetségről.
- Elsődleges célpontok a Tairák nagyvárosai és seregei – ezek elfoglalásával illetve megsemmisítésével győzhetünk a játékban.

Ha 3-4 órás játék után sikerül az utolsó Taira-tábornokot is legyőzni vagy az utolsó nagyobb Taira nagyvárost is elfoglalni, akkor győztünk (**FINAL VICTORY**). Megjelenik Josicune sziluettje és képregényes tájékoztatást kapunk az általa idáig megélt eseményekből. Egy idő után unalmassá válik a dolog, szóval elnyomhatjuk. Josicune sziluettje marad, amely mögött egy tájkép jelenik meg a dombok mögül felkelő nappal, miközben a felfelé scrollozódó szövegből megtudhatjuk, hogy megszereztük a sóguni méltóságot és Japán urai lettünk. **OK – THIS IS THE END**.

Elég kellemes játék a **LORDS OF THE RISING SUN** – ha az ember tud vele játszani. Talán a gyors akciójátékok kedvelői nem fogják kellően értékelni, mert egy idő után kissé zavaró lesz a viszonylagos lassúság és bonyolultság. Mindenesetre akinek tetszett a **JOAN OF ARC**, az ezzel is el lehet egy darabig.

Amigás olvasóink már nagyon sokszor "nyúztak" bennünket SEKA-leírásért, valamint azért, hogy miért nincs Amigára is programozás-technika-rész a CoV-ban. Itt jön a herceg a fehér lovon (ki más, mint M.O.T.C?), aki segít az ezirányú problémákon – övé a szó:

Amint azt az előző levelemben is említettem már, szívesen közlöm a SEKA 3.0 verziójú assembler újdonságait. Az assemblert a 2.10-es verzió utasításainak meghagyásával, de az eredeti 1.5 verzióból készítették. Így sikerrel elkerülték azokat a hibákat, amik a 2.x verzióknál voltak megtalálhatóak, de ugyanakkor a sok kényelmi funkció ami a 2.x SEKA assemblerek előnye volt, megmaradt. Bejelentkezéskor a program rögtön megkérdezi: **CHIP**, **FAST** or **ABS memory**. A **CHIP** és a **FAST memory** már ismert, az új **ABS memory** pedig egy tetszőleges címre állítható be.

EXECUTE: A régitől eltérően a saját CLI ablakát használja.
Write Object: A lefordított program kimentése esetén rákérdez az object kód típusára. Ha 'C'-t válaszolunk, úgy a programunk mindig a CHIP RAM szabad területére fog betöltődni, így a hangrutinunk, vagy a copper, blitter rutinunk mindig tökéletesen fog működni. (A FAST RAM területén ezek nem működnek normálisan)!
HUNT MEMORY: Szöveg keresése a memóriában. Adjuk ki a H parancsot:

```
SEKA> h
BEGIN> $68000 (itt lehet egy közvetlen cím vagy címke is)
END>$80000 (itt lehet egy közvetlen cím vagy címke is).
DATA>"COMMODORE VILAG",$A (a keresett szöveg ill. byte-ok).
```

Blokk műveletek:

'CTRL' + 'A':	100 sorral feljebb megy
'CTRL' + 'B':	Blokk kijelölése
'CTRL' + 'C':	Blokk törlése
'CTRL' + 'D':	kurzortól a sor végéig töröl
'CTRL' + 'E':	Egy képernyőnyi sor fel
'CTRL' + 'F':	FILL block
'CTRL' + 'J':	Szöveg keresése (ha megvan, akkor odaugrik)
'CTRL' + 'L':	Kisbetűre vált
'CTRL' + 'O':	Beszúr egy sort
'CTRL' + 'R':	Forgat egy Blokkot
'CTRL' + 'U':	Nagybetűre vált
'CTRL' + 'W':	A blokk tartalmát lemezre menti
'CTRL' + 'X':	Egy képernyőnyi sor le
'CTRL' + 'Z':	100 sor le
'CTRL' + 'P':	Másol egy blokkot
'CTRL' + '[':	ESCAPE

Például blokk másolása esetén a következő eljárást kell követnünk: blokk kezdetének ('CTRL' + 'B') és végének ('CTRL' + 'X') kijelölése, majd lépjünk a kívánt pozícióba és 'CTRL' + 'P'. (A parancsok csak az EDITOR-ban működnek!)

Lehetőség van a ri parancs helyett a forrásszövegen belül elhelyezni egy új utasítást. Ez az EXTERN és a következő a szibtaktikája, pl.:

```
9
10      >EXTERN "<file-név>",<start>,<hossz>
11
```

<start>: ide töltse be az adatokat a fordító, <hossz>: elhagyható, ha a file teljes hosszát be kívánjuk tölteni.
Ezek után először az a paranccsal fordítsuk le a programot, és csak utána adjuk ki: 'y'. Ennek hatására az ossszes EXTERN parancs végrehajtódik. A parancs lényegében megegyezik az előző verziók ri parancsának hatásával.

Az I paranccsal szöveget kereshetünk az EDITOR-ban (természetesen a parancsot nem az editorban kell kiadni). Ha a szöveg több helyen fordul elő, akkor a 'CTRL' + 'J'-vel lehet folytatni a keresést.

Megjegyzendő, hogy a program együttműködik az add21k és a blitzfonts programokkal, azok működésében nem zavarják.

A következő assemblerlista SEKA assemblerrel készült. Eredetileg egy német PD lemezen került be az országba, azután valaki csokorbagyűjtött egy csomó assembler programot és köztük akadtam rá. Az eredeti verzió kódról készített BASIC listába illeszthető adathalmaz. A módosításom nyomán most kódról assembler listába (SEKA és DevPack 2.x) illeszthető ASCII file készül. Az eredetivel ellentétben ez nem vágja le az első byte-okat (Hunk Codes). Ha valaki DevPack 2.x Assemblerrel kívánja a programot lefordítani, akkor a következő módosítások szükségesek: a ?1, ?2, ?3 helyére \1, \2, \3-at, a BLK.B helyett pedig DS.B-t kell írni.

```
            opt             1-                          ; csak DevPac-Assembler esetén kell ez a sor
* ----------------------------------------------
* File -> Assembler-DATA készítő
* Original version: (c) 1987 Peter Wollchlaeger.
* Módosította: M.O.T.C. 1989. 05. 23.
* Seka 2.xx Assemblerhez.
* ----------------------------------------------

SysBase:            equ         4               ; Exec library báziscíme
OpenLibrary'        equ         -552            ; Library megnyitása
CloseLibrary:       equ         -414            ; Library bezárása

Output:             equ         -60             ; Standard Out-Handle
Write:              equ         -48             ; Írás (File-ba)
Read:               equ         -42             ; Olvasás (File-ból)
Open:               equ         -30             ; Csatorna megnyitása
Close:              equ         -36             ; Csatorna lezárása
MODE_OLDFILE:       equ         1005            ; File már létezik
MODE_NEWFILE:       equ         1006            ; File létrehozása
```

```
* Makró definiciók
* -----------------------------------
OOPEN'          macro                          ; Makró neve OOPEN, definició kezdete:
                move.l      ?1,d1              ; Név. Első (?1) paraméter -> D1-be
                move.l      ?2,d2              ; Mód. Második (?2) paraméttter -> D2-be
                jsr         Open(a6)           ; Csatorna megnyitása
                endm                           ; Makródefinició vége
RREAD:          macro                          ; Makró neve RREAD, definició kezdete:
                move.l      ?1,d1              ; Handle. Első (?1) paraméter -> D1-be
                move.l      ?2,d2              ; Puffer címe. Második (?2) paraméter-> D2-be
                move.l      ?3,d3              ; Maximum. Harmadik (?3) paraméter -> D3-ba
                jsr         Read(a6)           ; Olvasás (file-ból)
                endm                           ; Makródefinició vége
WWRITE:         macro
                move.l      ?1,d1              ; Handle. Első (?1) paraméter -> D1-be
                move.l      ?2,d2              ; Puffer címe. Második (?2) paraméter-> D2-be
                move.l      ?3,d3              ; Kimenet. Harmadik (?3) paraméter -> D3-ba
                jsr         Write(a6)          ; Írás (file-ba)
                endm                           ; Makródefinició vége
CCLOSE:         macro
                move.l      ?1,d1              ; Handle. Első (?1) paraméter -> D1-be
                jsr         Close(a6)          ; Csatorna lezárása
                endm                           ; Makródefinició vége
* -----------------------------------
                movem.l     a0/d0,-(sp)        ; Összes regiszter elmentése
* DOS-Lib megnyitása:
main:           move.l      #dosname,a1        ; Dos-Library neve
                moveq       #0,d0              ; Verziószám
                move.l      SysBase,a6         ; Exec báziscíme
                jsr         OpenLibrary(a6)    ; DOS-Lib megnyitása
                tst.l       d0                 ; Hiba?
                beq         fini               ; Igen, hiba! Ugrás a végére!
                move.l      d0,a6              ; Nem, Dos-Lib báziscím A6-ba
* Paraméterek kezelése
* -----------------------------------
                movem.l     (sp)+,a0/d0        ; Regiszterek vissza
                move.b      #' ',-1(a0,d0.l)   ; Üres karakter átugrása
                                               ; (paraméterek beolvasása)
                lea         forras,a1          ; Forrásfile neve (forras=A1)
                bsr         szokoz             ; Szóköz átugrása
                lea         cel,a1             ; Célfile neve (cel=A1)
                bsr         szokoz             ; Szóköz átugrása
* File-ok megnyitása
* -----------------------------------
                OOPEN       #forras,#MODE_OLDFILE  ; Megnyitom a FORRAS file-t
                move.l      d0,d4              ; Handle -> D4
                tst.l       d0                 ; Sikeres volt a megnyitása?
                bne         folytasd           ; Igen, tovább.
                jsr         Output(a6)         ; Nem, üzenet a képernyőre megy
                WWRITE      d0,#msg1,#len1     ; Hibaüzenet ki...
                bra         cl_lib             ; Library bezárása rutinra ugrik
folytasd:       OOPEN       #cel,#MODE_NEWFILE ; Megnyitom a CEL file-t úgy, hogy közben
                                               ; létrehozza.
                move.l      d0,d5              ; Handle -> D5
                tst.l       d0                 ; Sikeres volt a file létrehozása?
                bne         start              ; Igen, tovább a START-ra
                jsr         Output(a6)         ; Nem, üzenet a képernyőre megy
                WWRITE      d0,#msg2,#len2     ; Hibaüzenet ki...
                bra         cl_f               ; Megnyitott file lezárása rutinra ugrik
* A főprogram következik:
* -----------------------------------
start:
loop:           RREAD       d4,#buffer,#16     ; 16 byte betöltése (egy sor)
                tst.l       d0                 ; End Of File?
                beq         hiba               ; Igen, EOF!
                asr         #1,d0              ; Beolvasott byte-ok száma / 2
                subq        #1,d0              ; -1, a DBRA ciklus miatt.
                move        d0,d6              ; Átmásolom a sorhosszt a D6-ba!
```

```
                WWRITE          d5,#data,#7                 ; Dc.w kiírása a file-ba

                lea             buffer,a4                   ; Buffer kezdete a4-be
convert:        move            (a4)+,d2                    ; Egy szó beolvasása a BUFFER-ból
                                                            ; És a mutató (a4) növelése

                lea             hbuf+1,a0                   ; Hexapuffer kezdete +1 (átugrom a "$")
                bsr             hex                         ; Hexába átszámító szubrutin
                WWRITE          d5,#hbuf,#5                 ; Kiírás (CÉL adatfile-ba)
                cmp             #0,d6                       ; Kell elválasztójel?
                beq             no                          ; Nem, sorvégén vagyunk! Ugrás a NO-ra
                WWRITE          d5,#vesszo,#1               ; Egyébként vessző kiírása
no:             dbra            d6,convert                  ; Ha még nem buffer vége, akkor újra CONVERT
                bra             loop                        ; Amíg nincs EOF (file vége), addig újra!
hiba:           WWRITE          d5,#LF,#1                   ; Sorvégjel (ENTER) ki...
cl_c:           CCLOSE          d5                          ; Lezárom a CÉL file-t
cl_f:           CCLOSE          d4                          ; és a FORRÁS file-t
cl_lib:         move.l          a6,a1                       ; DOS-Lib báziscím A1-be
                move.l          SysBase,a6                  ; Exec-bázis címe A6-ba
                jsr             CloseLibrary(a6)            ; DOS lezárása
fini:           move.l          0,d0
                rts                                         ; Kilépés a programból (CLI-be)
* Szóközök átugrása, paraméter beolvasása
* --------------------------------------
szokoz:         cmp.b           #' ',(a0)+                  ; Üres karakter
                beq             szokoz                      ; átugrása
                subq.l          #1,a0                       ; Ez nem SPACE, mutató (A0) csökkentés eggyel
pl:             move.b          (a0)+,(a1)+                 ; Másolom az A1 által mutatott címre
                cmp.b           #' ',(a0)                   ; közben figyelem, hogy van-e SPACE?
                bne             pl                          ; Amíg nincs, addig ismétel...
                clr.b           (a1)                        ; Egyébként A1 által jelzett címre
                                                            ; NULL byte-ot helyez
                rts                                         ; Visszatérés szubrutinból...
* Konvertálás hexadecimális számra.
* -------------------------------------
hex:
                moveq           #3,d1                       ; 4 karakter hossz (1 WORD, (=16 bit))
next:           rol             #4,d2                       ; Egy karakter "kiszámolása"
                move            d2,d3                       ; D3-ba másolom a kapott számot
                and.b           #$0f,d3                     ; Maszkolás
                add.b           #48,d3                      ; ASCII formátumra
                cmp.b           #58,d3                      ; Nagyobb, mint 9?
                bcs             out                         ; Nem, elmentem a hbuf-ba.
                addq.b          #7,d3                       ; A-F között van! (növelem az ASCII kódot).
out:            move.b          d3,(a0)+                    ; Egy karakter elmentése a HBUF-ba
                dbra            d1,next                     ; Következő karakter...
                rts                                         ; Nincs több, vissza a szubrutinból!
* -------------------------------------
* Adatok:
                EVEN
dosname:        dc.b            'dos.library',0
                EVEN
data:           dc.b            10,9,'DC.W '                ; ENTER + TAB + dc.w
                EVEN
vesszo:         dc.b            ','
LF:             dc.b            10                          ; ENTER kódja
msg1:           dc.b            'Forrás FILE-t nem találom! (Jól írtad be)?',10
len1:           equ             *-msg1
                EVEN
msg2:           dc.b            'Cél FILE nem megnyitható! (Ellenőrizd a lemezt)!',10
len2:           equ             *-msg2
                EVEN
forras:         blk.b           40,0
cel:            blk.b           40,0
buffer:         blk.b           16,0
hbuf:           blk.b           '$',0,0,0,0
                END
```

Először is egy korrekció (lassan már hagyománnyá válik): az 5. szám **ELITE**-részében szó esett egy bizonyos "*célpontazonosító műszerről*". Ezt felejtse el mindenki – ilyen a 64-es verzióban nincs (Amigán van)! A felelős természetesen CoVboy (ki más?), aki a szöveg szerkesztgetése közben partizán módon beleírogatott – talán mondanunk sem kell, hogy megkérdezésünk nélkül. Mivel ő PC-n játszik az **ELITE**-tel (ott van ilyen berendezés) úgy gondolta, hogy 64-en is kell lennie (megnézni viszont elfelejtette...). Gratulálhatunk neki – olvasóinktól pedig elnézést kérünk. (**Sorry! C'est la vie! Entschuldigung, bitte! Szégyellem magam... – CoVboy**). Még egy korrekció: a CoV 1-ben azt ígértük, hogy a galaxis hajóit a 2. számban mutatjuk be. Elnézést kérünk, hogy ez elmaradt – a következő számban lévő (befejező) részben ezek is benne lesznek.

Kalózkodás:

A pénzszerzés harmadik formája a kalózkodás. Ehhez elsősorban is megfelelő támadó fegyverre (katonai lézer) és egy scoop-ra van szükség, amellyel a megtámadott hajók rakományát felszippanthatjuk. Kalózkodni kellemes időtöltés és elég olcsó is – de előbb-utóbb idegesek lesznek tőlünk és néhány fejvadász ered a nyomunkba...

Természetesen a legjobb az említett három módszert együtt alkalmazni, de elsősorban a békés kereskedelmet részesítsük előnyben!

Küldetések

Nyúlik, nyúlik ez a leírás, mint a rétestészta – ideje tehát a mindenkit legjobban érdeklő részre rátérnünk. Jöhetnek a küldetések.

Ezeknél kezdődik a kavarodás, méghozzá nagyon! Jelen **ELITE**-leírás alapjai még régebben készültek, most pofozgattuk át egy kicsit közlésre. Akkor egy jugó crackerek által feltört változattal játszottunk – jó volt szép volt, meg minden. A játékot persze egy idő után letöröltük. '89 elején ismét felvettük, de akkor már itthon. Ekkor jött a meglepetés: más küldetések voltak benne!!! Fogalmunk sincs arról, hogy a küldetések mitől változtak meg (valamelyik jótét lélek tette őket bele, vagy a **Firebird** két **ELITE**-et hozott egyszerre forgalomba, vagy az **ELITE II.** lett volna az, amivel először játszottunk?) – de ez tény. Mivel nem tudtuk, hogy melyik az eredeti, gyári verzió, némi utánjárással beszereztünk egy gyári leírást hozzá. Ez egy nagyon kellemes, marhaságokkal telitűzdelt science fiction, amit az ember szívesen olvasgat például a fürdőkádban – de a küldetésekről egy árva szó sincs benne! Ettől tehát nem lettünk okosabbak, így tehát más gépeken (Spectrum, PC) futó változatokból próbáltunk választ kapni a kérdésre. Mindkettőben ugyanazok a küldetések vannak, mint a mi első verziónkban. A hozzánk érkező levelek viszont azt mutatják, hogy hazánkban az a változat forog közkézen, amely a mi második változatunk volt (azaz ami most is megvan). Jó vicc. Így tehát most mind a két verzió küldetéseit tárgyaljuk, az A-verzió lesz a jelenlegi változatunk, a B-verzió lesz a jugóktól vett és ami a Spectrum-on és PC-n van (remélhetőleg nincsenek további verziók). Így mindenki szépen eldöntheti magának, hogy ő éppen melyikkel játszik... A küldetésekkel kapcsolatban viszont általános érvényű megállapítás az, hogy nem attól függ a megkapásuk, hogy melyik bolygón vagyunk éppen, hanem attól, hogy milyen a minősítésünk és hogy mikor látja elérkezettnek az időt rá.

A-verzió:

Az első "küldetés"-t egyik levélírónk találóan az **ELITE** "avatási szertartásának" nevezte. Akkor kapjuk meg, amikor 6-7.000 credit-nyi pénzünk már összejött. Egy *Trun Kereskedő Hercege* nevet viselő úr felajánlja nekünk megvételre a birtokában lévő legnagyobb kincset: a világmindenség legritkább élőlényét, egy kis szőrös *Truble*-t, amiért cserébe mindösszesen 5.000 credit-et kell fizetnünk. Alkalmi vétel. Azt valószínűleg már mindenki tudja, hogy mi lesz ennek a következménye – aki még nem tudná, az vegye csak meg, majd meglátja milyen rendkívül ritka egy élőlény ez...! Ez természetesen nem küldetés, hanem csak egyszerű szórakozás, amelynek természetesen minden kezdő játékos be fog dőlni.

Az első komoly küldetésről már volt szó a CoV 4. számában. A COMPETENT fokozat elérése után kapjuk a képes üzenetet: a *Xeer*-rendszerben ellopott *Constrictor*-ról szól a híradás, amelyet utoljára a *Reesdice*-ban láttak. A feladatban információt kapunk arról, hogy az űrhajó pajzsán csak katonai lézerek fognak és fel van szerelve ECM rendszerrel (vagyis felesleges rakétával támadnunk rá, mert úgyis meg fogja semmisíteni). A *Reesdice*-ba hiába is mennénk, ott nem fogunk már rálelni, mert gyorsan elhúzott onnan. Sőt, az első galaktikában már nem is fogunk rálelni, mert már feljebbugrott eggyel a drága. Mindenekelőtt tehát egy galaktikus hiperhajtóműre kell szert tennünk, majd a '**CTRL**' + '**H**' megnyomásával feljebb lépni vele a 2. galaktikába. Ennek felső részén helyezkedik el az *Orarra* bolygó, ahol ráleltünk a *Constrictor*-ra. Igaz a fegyverek használatára ugyan nem került sor, mert valószínűleg ez a boa-nevű gépezet egyike volt azon számos hajóknak, amelyeket kamikaze-módszerrel lepucoltunk a *Coriolis* felé menet – viszont leszállás után érkezett a kézmeleg gratuláció WELL DONE COMMANDER... kezdettel, amelyből megtudhatjuk hogy *Őfelsége Űrflottájá*ban mindig lesz egy hely a számunkra... hamarabb is, mint gondolnánk. A sikeres küldetéssel együtt a pénztárcánk is teljes 5.000 credit-nyi összeggel vastagabb lesz.

A küldetésben jósolt következő "igénybevételre" a 3. galaktikában kerül sor. DANGEROUS fokozatban először egy üzenet érkezik, amelyben *Őfelsége Űrflottájának Fortesque* néven közismert kapitánya közli, hogy ismét szükség van szolgálatainkra. Ha vagyunk olyan ügyesek, hogy elmegyünk a *Ceerdi* bolygóra (ez egy anarchikus világ), akkor ott részletesen megkapjuk az eligazítást az újabb szolgálat mibenléte felől. Ha szerencsével járunk, akkor meg fognak becsülni bennünket. Idáig az üzenet. A *Ceerdi*-re érkezve a *Flotta* felderítésének ügynöke, bizonyos *Blake*, néhány szót ejt a thargoidok ellen folyó harcról, valamint arról, hogy megszerezte a thargoidok "kaptár-világainak" (a thargoidok rovarféleségek, a kaptárakban fejlődik az utánpótlásuk) a védelmi tervét. A thargoidok tudják, hogy valamit elloptak tőlük, csak azt nem, hogy mit. Az ügynöknek szüksége van egy hajóra, ami elviszi a *Birera* bolygóra, a *Galaktikus Szövetség* haderőinek főhadiszállására. Ha itt sikerülne átadnia a tervet a haderőknek, akkor azok meg tudnák akadályozni a további thargoidok fejlődését, ami eldöntené a harcot a javukra. Végezetül kitér a piszkos anyagiakra is: azt mondja jól meg leszünk fizetve... Irány tehát a *Birera*! Miután megérkeztünk, már érkezik is az üzenet:"Jól van parancsnok! Jól szolgáltál bennünket és mi emlékezni fogunk erre. Nem reméltük volna, hogy a thargoidok nem fogják kitalálni, hogy te ki vagy. Pillanatnyilag kérünk fogadd el a *Flotta Energiaegységét* fizetségképpen." E feladat teljesítése után már nincs több küldetés a játékban (legalábbis mi nem kaptunk) – végigjárhatjuk a 8 galaktikát (a 8.-ból ismét az 1.-be visz a hiperdrive), játszhatunk az ELITE fokozat eléréséig (ha még nem lennénk azok). Egy érdekes esemény viszont még történik a 3. galaxis *Arredi* nevű bolygóján: ha a '**6**' billentyűvel információt kérünk a bolygóról, akkor a nevezetességeket felsoroló marhaságok helyett a következő feliratot láthatjuk: **COMING SOON: ELITE II.**, azaz nemsokára jön az **ELITE II**.

Hát akkor ezek lettek volna az A-verzió küldetései...

B-verzió

Itt nincs mese – először az ELITE besorolást kell elérnünk, csak azután kapjuk meg a küldetéseket. Itt is a gép dönti el, hogy mely bolygón kapjuk meg őket.

Az első küldetés a 2. galaxisban érkezik (mi a *Laribebi* nevű bolgón kaptuk, de ha máshol kapnánk meg, akkor onnan is rájöhetünk, hogy mindjárt megkapjuk a feladatot, hogy az üzemanyagunk hirtelen teljesen elfogy). A *Coriolis*-ra leszállva közlik velünk, hogy a bolygó napja nemsokára szupernovává válik és azonnal el kell tűnni ebből a rendszerből. Egy kérdést kapunk, hogy hajlandóak vagyunk-e segíteni nekik. Nemleges válasz esetén ízes galaktikus káromkodás következik, amelyben abbéli reményüket fejezik ki, hogy minél előbb a lehető legszörnyűbb halállal fogunk lakolni. Ha hajlandóak vagyunk segíteni, akkor a t. bolygólakók kirámolják a rakományteret (a pénzünk kárbavész) és közlik, hogy az nagyon jó lenne, ha kitennénk őket a legközelebbi naprendszerben. A rakodótérben az áruink helyett a REFUGEES (menekülők) felirat látható, tonnában mérve. Felszállás után a nap pár másodperc múlva felrobban és ha nem lennénk a hipertérben addigra, akkor mi is elpusztulunk. Mivel a rendszerbe belépve az összes üzemanyagunk elfogyott (és a bolygón sem vehetünk SEMMIT!), nem tudunk hiperugrást csinálni (mivel a nap hamarosan felrobban, a scoop-pal sem tudjuk pótolni az üzemanyagot). Csak egyetlen módon menekülhetünk meg innen: ha a rendszerbe belépve már volt galaktikus hiperhajtóművünk! Ehhez ugyanis nem kell üzemanyag. Mihelyt a feladat megkapása után felszállunk a bolygóról, azonnal kapcsoljuk be és így még a bolygó robbanása előtt elillanunk – fel a 3. galaxisba. Miután itt leszálltunk a *Coriolis*-on, a menekülők megköszönik szépen és átnyújtanak 1.400 creditet (nem nagyon kapatták el magukat).

A következő küldetésre a 4. galaxisban kerül sor (mi a *Teisen* nevű bolygón kaptuk). Itt közlik velünk, hogy információt szereztek arról, hogy egy közeli rendszerben létezik egy olyan új típusú álcázó készülék, amely teljesen láthatatlanná tesz egy űrhajót. Jó lenne, ha elmennénk és megnéznénk, hogy hogyan történik ez és ha lehetséges, akkor el is hoznánk ez a berendezést. Eddig az üzenet. Felszállás után teljesen mindegy, hogy melyik rendszerbe ugrunk, rögtön találkozni is fogunk azzal a hajóval, amely ezt a berendezést használja. Meg lehet ismerni, hogy melyik az: csak másodpercekre látjuk felvillanni, aztán eltűnik a szemünk elől. Mi egy *Asp*-on fedeztük fel. Sajnos az álcázott hajó egy csomó *Constrictor*-t és *Cougar*-t is hozott magával (ezek a legerősebb űrhajók), akik elég mérges természetűek. Ne velük foglalkozzunk, mert ezek sosem fogynak el, inkább az álcázott hajóval: felesleges lézerrel tüzelni rá, mert úgysem fogjuk eltalálni (mindig eltűnik) – mivel nincs ECM rajta, használjunk ellene rakétát. Így elég egyetlen másodpercig is látszania, a rakétavezérlő befoghatja és indíthatjuk a rakétát. Ha eltaláltuk, a hajó felrobbanása után egy rakománybála marad. Ezt fel kell szívnunk a scoop-pal, ebben van az álcázó berendezés. Szálljunk most le a *Coriolis*-on. Ha a hajót nem sikerült lelőni, akkor azt az üzenetet kapjuk, hogy nem volt rossz ötlet elszaladni előle. Ha a hajót lelőttük, de a hordót nem szedtük fel, akkor sajnálkozni fognak, hogy nem hoztuk el és most már sosem látjuk többé (pedig a későbbiekben nagy hasznát vehettük volna). Ha sikerrel jártunk, akkor közlik, hogy ez az álcázó berendezés nagyon érdekes dolog és fizetségképpen felszereltek a hajónkra egy módosított verziót, amit az '**N**' billentyűvel bármikor használhatunk. Ha a későbbiekben használjuk, akkor egy ideig teljesen láthatatlanok leszünk és senki sem tüzel ránk. Viszont legyünk óvatosak vele, mert használatakor legalább 2-3-szor annyi energiát fogyaszt, mint az ECM!

Plus 4 FOOTBALLER OF THE YEAR

A **FOOTBALLER OF THE YEAR**-rel foglalkozó néhány oldalunknak nyugodtan adhattuk volna a "Közkívánatra!" címet is, hiszen ez volt az a program, amelyet olvasóink – az **A-07**-től és a **MERCENARY 2**-től eltekintve – a legtöbben kértek. A **Gremlin Graphics** nagy sikerű programjában az angol bajnokság egy profi futballistájának a szerepébe élhetjük bele magunkat – pontosabban nem is futballoznunk kell hanem önmagunkat megfelelően menedzselve elérni, hogy az Év Futballistájá-nak válasszanak bennünket.

Betöltődés után egy kérdést kapunk: DO YOU WISH EDIT THE TEAMS (Y/N). '**Y**'-nal válaszoljunk, ha át akarjuk írni a csapatok nevét, '**N**'-nel ha megfelelnek az angolok is. Az '**Y**'-ra egy rövid angol nyelvű tájékoztató jelenik meg az átírás módjáról, ami a lényeget annyiban summázza, hogy mindig a kérdésre feleljünk és a LOAD/SAVE ikon választásával kimenthetjük a módosított csapatneveket is. Ezután egy billentyű megnyomására a PRESS KEYS 1 TO 6 TO CHOOSE DIVISION üzenet jelenik meg, azaz az '**1 – 6**' számbillentyűk megnyomásával azt az osztályt kell kiválasztanunk, amelyikben át akarjuk írni a csapat(ok) nevét. A játék az angol bajnokság 4 osztályában (1-4) játszódik, valamint az Európa legjobb klubcsapatait szerepeltető "Szuperligában" (5) és a nemzeti válogatottakat felvonultató mezőnyben (6). Valamelyik számbillentyű megnyomására megjelenik az adott osztályban szereplő 22 csapat neve. A joystick fel/le mozgatásával kiválaszthatjuk a módosítani kívánt csapatot, 'tűz' gomb megnyomása után a program kéri a csapat új nevét. '**RETURN**' után megjegyzi az új nevet és az alsó sorban megjelenik egy menü, amely jelzi, hogy az 'E' (EXIT) billentyűvel kiléphetünk a módosításból, '**D**'-vel átléphetünk egy másik osztályba, a 'tűz' gombra pedig ebben az osztályban folytatódhat a csapatok átnevezése.

A címképernyő alsó sorában először egy LOAD SAVED GAME? Y/N felirat érdeklődik azután, hogy egy kimentett állást akarunk betölteni ('**Y**') vagy egy új játékot akarunk elkezdeni ('**N**'). Ha '**Y**'-nal válaszolunk, megjelenik az input/output-menü, ahonnan a megfelelő számbillentyű megnyomásával játékállást tölthetünk/menthetünk kazettára vagy lemezre.
Ha a kérdésre 'N'-nel válaszolunk, akkor az új játékos paramétereinek a megadása következik: az **INPUT YOUR FIRST NAME** felirat jelenik meg – a program kéri a játékos vezetéknevét, majd INPUT YOUR SURNAME a keresztnevet kérdezi. Ezután a CHOOSE DIVISION 1-5 kérdésnél azt az osztályt kell beállítanunk, amelyikben játszani akarunk. A négy angol osztály és a szuperliga választható – a 6. osztályban, a kiválasztott nemzeti válogatottban való szereplés attól függ, hogy milyen jól szereplünk a klubcsapatunkban (pontosabban attól kéne függnie – de nem így van). Ha új játékot kezdünk, akkor célszerű az angol liga 4. osztályában kezdenünk a játékot, mert először a tudásunkat kell növelnünk és ehhez ez nyújtja a legjobb anyagi környezetet. Az adatok megadása után a gép jóváhagyást kér (ARE ALL ABOVE CORRECT Y/N), '**N**'-nel ismét begépelhetjük az adatokat.

Ezután megjelenik a játék "főmenüje", amit 7 ikon jelez (hanyattesó futballista, kazetta és lemez, földgömb, futballista, tekercs, kérdőjel és futballcipő). A "hanyattesó futballista" a quit-et jelenti, a "kazetta és lemez" ikon pedig az input/output menüt hívja be, amivel játékállást menthetünk/tölthetünk lemezre vagy kazettára. A többi ikon jelentése a következő:

Földgömb (STATE OF AFFAIRS):

Választása után a képernyő két szélén levő számokon végigfutó "fény" jelöli, hogy a csapatunk hanyadik helyen áll a bajnokságban. A képernyő középső részén található ablak a jelenlegi szezonban elért góljainkat mutatja (GOALS SCORED THIS SEASON). LEAGUE a bajnokságban, LEG CUP az Angol Kupában, F.A. CUP a Szövetségi Kupában, INTER a nemzeti válogatottban elért gólok számát mutatja – a TOTALS pedig az összeset együtt. Ha valamelyik kupát megnyerjük vagy bajnokságot nyerünk az 1. osztályban, akkor elméletileg indulhatnánk a KEK-ben illetve a BEK-ben és az itt lőtt góljaink számát jelezné a EUROPE – azért a feltételes mód, mert ugyan más változatokban ez a lehetőség adott, PLUS4-en nem nagyon találkoztunk ilyesmivel.
A képernyő alsó részén a tabella ránk vonatkozó adatait találhatjuk meg: P a bajnokságban eddig lejátszott meccsek számát mutatja (mivel rajtunk kívül még 21-en vannak, összesen 42 fordulóból áll egy szezon), W a győzelmek (3 pont), D a döntetlenek (1 pont), L a vereségek (nyerna pont) száma. Az F és az A az adott és kapok gólok száma, de mivel csak két számjegy jelöli őket, néha érdekes dolgokat mutatnak (amikor 100 fölött van már valamelyik, akkor "átpörög"). PTS jelöli a meccsekből összegyűjtött pontjainkat. Az alsó sorban látható a csapat morálja (TEAM'S MORALE IS ...), ami a pillanatnyi helyezéstől függően lehet: gyenge (POOR), megfelelő (FAIR), jó (GOOD) és kellemes (SUPERB).
Bármely billentyű megnyomására visszaléphetünk a főmenübe.

Futballista (PLAYER STATUS DETAILS)

A játékosra (vagyis ránk) vonatkozó három grafikont láthatunk itt. Az első (PLAYER STATUS) mutatja a besorolásunkat, amely az általunk eddig játszott szezonokban lőtt gólok függvényében növekszik. Ugyanezt jelzi a képernyő sorában a YOUR RATING AS A PLAYER IS ... felirat, amely lehet átlagos (AVERAGE), jó (GOOD), nagyon jó (VERY GOOD) és csodálatos (EXCELLENT). Ennek a paraméternek az átigazoláskor van jelentősége (és – nem utolsósorban! – a heti jövedelemnél): az érdeklődő játékosfigyelő mindig megadja, hogy milyen minősítésű játékosra van szüksége. A második grafikon (LEAGUE) azt jelzi, hogy melyik ligában játszunk, a harmadik (PLAYER EARNINGS) pedig a – ligától és besorolásunktól függő – heti jövedelmünket mutatja (kezdetben a 4. osztályban 75£, a maximum a Szuperligában EXCELLENT-ként 1500£). Egy billentyű megnyomásával visszatérhetünk a főmenübe.

Tekercs (TRANSFER CARDS)

Ennek a választásával lehetőséget kaphatunk az átigazolásra. A játék célja végül is a minél magasabb osztályban, vagyis a Szuperligában való szereplés, ami gyorsabban megvalósítható átigazolással, mintha végigjárnánk a szamárlétrát. Átigazolásra akkor is szükségünk lehet, ha a csapatunk a 4. osztályban kieső helyen áll (ha bajnokság végéig így marad, akkor a játék véget is ér). Az átigazoláshoz azonban szükség van egy kártyára is, amely – bajnokságtól függően – 2.000 – 10.000£-ba kerül. Ennek megvétele után kaphatjuk csak meg az információt arról, hogy ezen a héten a játékosfigyelő milyen osztályban játszó csapattól érkezett és milyen besorolású játékost keres. Itt látható két táblázat is arról, hogy átigazolás esetén mennyit kap a volt klubunk (ez abszolút nem érdekes) és mennyit kapunk mi (PLAYER FEE). A táblázat alatt látható, hogy a játékosfigyelőt érdekeljük-e vagy sem (THE SCOUT WAS INTERESTED/NOT INTERESTED IN YOU). Előfordulhat az is, hogy a besorolásunk megegyezik a keresettel, de a játékosfigyelő mégsem érdeklődik utánunk. Ha érdeklődik, akkor megtörténik az átigazolás (YOU'VE BEEN TRANSFERRED) és megjelennek az adott osztályban szereplő csapatok – kiválaszthatjuk, hogy melyikben akarunk szerepelni (a felsorolás nem a bajnokságban elfoglalt helyezés szerint értendő!).
Ekkor információt kapunk arról, hogy az átigazolással a státusz pontjaink (ld. a futballistával választható ikonnál) csökkentek-e (ha mondjuk a 3. osztályból átigazolnak a Szuperligába, akkor csökkeni fog, ugyanazon bajnokságon belül nem változik), illetve hogy jövendő csapatunk szerepel-e még valamelyik kupában vagy kiesett már mindkettőből (YOUR NEW TEAM IS OUT OF ALL THE CUPS). A Szuperligában szereplő csapatok nem szerepelnek a kupákban. Tájékoztatást kapunk továbbá a heti jövedelmünkben beállt változásról is (YOU HAVE A WEEKLY SALARY OF ... £). Mivel az átigazolás mindig bajnokság közben történik, az átigazolással az új csapatunk (vagyis ahova kerültünk) más helyezésen is található és a játékot onnan folytatjuk!
Az átigazolás ezzel a módszerrel kissé túl drága és csak 1:40 az esélye annak, hogy sikerül átigazolnunk. Ha szerencsénk van, akkor a Szerencsekeréknél (ld. később) ennek a pénznek a töredékéért is átigazolhatunk.

Kérdőjel (INCIDENT CARDS)

Ez egyfajta "Szerencsekerék". Ha a főmenüben vagyunk, bármikor folyamodhatunk hozzá (de egy héten csak egyszer érdemes). A próbálkozáshoz az ikon választása után az 'Y' billentyűt kell megnyomnunk, ami mindig 200£-ba kerül. Ezután valamilyen esemény történik velünk, ami lehet szerencsés (THINS GAINS YOU – pénzt hoz) vagy szerencsétlen (THIS LOSES YOU – pénzt visz el). A pénz mennyisége bajnokságonként változik (magasabb osztályban természetesen nagyobb). Egyes eseményeknél tőlunk is fugg, hogy a dolog mennyire jól vagy mennyire rosszul sül el (ezeknél OH WHAT A GOOD/BAD LUCK felirattal kezdődik a képernyő): ilyenkor a három lehetőség között egyre gyorsabban rohangáló kurzort kell megállítanunk a számunkra legkedvezőbbnél a 'tűz' gomb vagy a '**SPACE**' megnyomásával. Az alábbi eseményekkel találkozhatunk össze (először a jobb esetek):

SORRY! NO INCIDENT OCCURED THIS TIME: nem történt semmi.
YOU HAVE RECEIVED SOME EXTRA GOALCARDS: kaptunk néhány plusz (1-7) gólkártyát (ld. később).
YOU HAVE A CHANCE OF BEING TRANSFERRED: ugyanaz történik, mintha a tekercset választottuk volna – csak nem kell átigazolási kártyát vennünk. Ha a játékosfigyelő érdeklődik az ott leírtak szerint megtörténik az átigazolás.
SCORE A PENALTY AND WIN YOURSELF £600: ha berúgjuk a gólt, akkor 600£-ot nyerünk.
YOU HAVE A DAY AT THE RACES. YOU BACK A WINNER. IT CAME IN AT: a lóversenyen a nyerő lóra fogadtunk az alábbi eséllyel. Természetesen az a legjobb, ha a 33 – 1-nél állítjuk meg a kurzort. Egyébként ez az esemény hozza a legtöbb pénzt.
YOU MAKE A PERSONAL APPEARANCE IN A LARGE SUPERSTORE. THE DURATION OF YOU STAY WAS: egy nagyáruházat reklámozunk a jelenlétünkkel, minél hosszabb az érdeklődés, annál több pénzért. A WHOLE DAY-nél (egész nap) állítsuk meg a kurzort.
YOU ARE GIVEN SOME FREE GOALCARDS BY YOUR MANAGER FOR EXTRA TRAINING. YOU TRAINED FOR: plusz tréningért a menedzserünk plusz gólkártyát (pontosabban pénzt) ad. A 10 HOURS-nál állítsuk meg a kurzort.
YOU HAVE A NIGHT AT THE CASINO. YOU PLAY ROULETTE WHEEL. YOU WIN ON: ruletteztünk a kaszinóban és nyertünk valamelyik téttel. Természetesen a SINGLE NUMBER-ral (egy szám) lehet a legtöbbet nyerni.
YOU RECEIVE A TAX REBATE DUE TO AN ERROR BY THE INLAND REVENUE. YOU WERE TAXED: adótúlfizetést csináltunk, amit a helyi APEH most szépen visszatérít. Térítsen csak szépen 5%-ot!
YOU CLAIM A DIVIDEND ON THE FOOTBALL POOLS. IT IS A: részesedést kapunk a pálya bevételéből. 3RD DIVIDEND (harmadrész) hozza a legtöbbet a konyhára.
YOU BUY A LOTTERY TICKET. IT IS A WINNER. YOU WIN: nyertünk a lottón. A legtöbbet az első osztályban (1ST PRIZE) lehet.

YOU DECIDE TO BUY ANOTHER CAR DOWN AT THE GARAGE. THE CAR YOU CHOOSE IS: új autót vásárolunk. A legolcsóbb nem a PORSCHE, hanem a MORRIS lesz.
YOU ARE CAUGHT DROPPING LITTER IN THE STREET. THE FINE YOU RECEIVE IS: szemetelésen kapnak bennünket az utcán. A büntetés, amit fizetünk lehetőleg LIGHT (könnyű) legyen.
SOMEONE STOLE YOUR CHEQUE BOOK. WHEN IT WAS FOUND THEY HAD CASHED: valaki ellopta a csekkönyvünket. Amikor megtalálják, a legjobb ha még csak 1 CHEQUE-t használtak el belőle.
YOU DECIDE TO GET MARRIED AND OFFER TO PAY FOR THE WEDDING. YOU INVITE: megházasodunk (**LIFE OVER! – CoVboy**) és a ceremóniára meghívunk néhány vendéget. A legolcsóbban akkor szállunk ki, ha csak 50 GUEST lesz.
YOU ARE BURGLED! YOU HAVE TO REPLACE THE STOLEN ITEM WHICH WAS: kiraboltak bennünket és pótolnunk kell egy ellopott tárgyat. Az ébresztőóra (ALARM CLOCK) a legolcsóbb.
YOU NEED SOME NEW FOOTBALL BOOTS. THE PAIR YOU BUY ARE: új futballcipőket kell vennünk. A legkisebb a veszteség, ha a CHEAP-nél (elég olcsó) állítjuk meg a kurzort.
YOU WERE SENT OFF DURING THE LAST LEAGUE GAME. THE REASON FOR THIS WAS: kiállítottak bennünket a legutóbbi ligameccsen. A legkisebb büntetést akkor fizetjük, ha az ARGUING WITH THE REFEREE-nél (feleselés a bírónak) állítjuk meg a kurzort.

Az eseményekkel kapcsolatban megjegyzendő, hogy nem csak a kérdőjel választása után találkozhatunk velük: véletlenszerűen egy-egy hét meccseinek lefolyása után automatikusan is generálódnak – ilyenkor viszont nem kell kifizetnünk 200£-ot a sors megkísértéséért.

Futballcipő

Ennek a választásával bonyolódnak le a következő héten sorrakerülő mérkőzések. Először is megkapjuk, hogy hány gólkártyánk van (YOU ARE ... GOAL CARD IN CREDITS) illetve – ha pénzünk engedi – újabbakat vásárolhatunk. A gólkártyával "vásárolhatunk" helyzet(ek)et a mérkőzésen, amelyből esetleg gólt érhetünk el – kicsit nonszenszül hangzik, de így van! A gólkártyák árát a táblázat mutatja, áruk az osztálytól függően 400 – 3.000£ között van. Az 'Y' megnyomása után 1 – 9 újabb gólkártyát vásárolhatunk, az 'N'-nel a következő képernyőre ugorhatunk. Kezdéskor 5.000£-unk és 10 gólkártyánk van.
A következő képernyőn az ezen a héten sorra kerülő mérkőzés(ek) lesz(nek) felsorolva. Egy héten általában csak egy mérkőzés van, de a kupák miatt 3-4 mérkőzés is sorra kerülhet. Először is a NEXT GOAL CARD VALUE: felirat melleti inverz szám mutatja, hogy ha az adott mérkőzésre beszállunk egy gólkártyával, akkor hány helyzetet próbálhatunk meg értékesíteni (1, 2 vagy 3 lehet). Értelemszerűen 2 vagy 3 értékű gólkártyákat érdemes felhasználni, hiszen itt a nagyobb a gólszerzés esélye.
Lejjebb jelenik meg a soron következő mérkőzés. A bajnoki meccsnél LEAGUE, Angol kupánál LEAGUE CUP, Szövetségi Kupánál F.A. CUP feliratot láthatunk. A kupák alatt az is fel van tüntetve, hogy hanyadik forduló (1ST-4TH ROUND, valamint negyeddöntő, elődöntő és döntő). A kupameccsekre rögtön a visszavágóval együtt kérdez rá a gép, de visszavágót csak LEAGUE CUP-ban játszanak, az F.A. CUP jelölésű meccsek egyenes kieséssel zajlanak (csak akkor következik a 2. mérkőzés, ha az első döntetlen volt – tehát soha ne szálljunk be gólkártyával F.A. CUP 2. mérkőzésre, mert kidobott pénz!) A felirat alatt az ellenfél neve látható, illetve hogy a mérkőzésre idegenben (AWAY) vagy otthon kerül-e sor (HOME). Minden meccs után Y/N választási lehetőség kérdezi, hogy az adott meccsre beszállunk-e gólkártyával (természetesen a 'Y' választ csak akkor veszi figyelembe a gép, ha van is gólkártyánk. Megjegyzendő, hogy a csapatunk **nagyon kevés olyan meccset nyer meg**, ahová nem szálltunk be gólkártyával.
Ha a héten valamelyik meccsre beszálltunk gólkártyával, akkor most következnek a helyzetek. Az '**L**' (bal) vagy '**R**' (jobb) billentyűvel kell válaszolnunk a CHOOSE SIDE TO SHOOT kérdésre, aszerint, hogy a jobb vagy a bal oldalról akarunk-e rúgni (tökmindegy). Valamelyik billentyű megnyomása után a program véletlenszerűen eldönti, hogy értékesítettük-e a helyzetet vagy kihagytuk és a következő kommentárok valamelyike jelenik meg a képernyőn:

YOU POWER THE BALL IN THE NET: Gól, a hálóba bombáztuk a labdát.
YOU TAP THE BALL IN THE NET: Gól, a hálóba passzoltuk a labdát.
YOU HEAD THE BALL IN THE NET: Gól, a hálóba fejeltük a labdát.
THE GOALY DIVES THE WRONG WAY: Gól, a kapus rossz felé vetődött.
THE GOALY DIVES AND SAVES YOUR EFFORT: Nem gól, a kapus vetődve hárított.
YOU KICK THE BALL WIDE: Nem gól, mellérúgtuk a labdát.

Ha több helyzetet ért a gólkártyánk és/vagy több meccsre is beszálltunk, akkor ez mindaddig folytatódik, amíg az összes helyzetet meg nem kaptuk.
Ezután következik a heti mérkőzéseink eredményének a felsorolása: a két csapat neve, mellettük a rúgott gólok számával; ha valaki nem ismeri az arab számokat, de ért angolul, annak a THE MATCH WAS WON/DRAWN/LOST felirat jelzi, hogy győzött/döntetlen/vesztett; a YOU SCORED melletti szám mutatja, hogy a mérkőzésen hány gólt rúgtunk (azaz a gólkártyás helyzetekből mennyi jött be). Kupameccseknél győzelem esetén YOU'RE IN THE NEXT ROUND, vereségnél YOU'RE OUT OF CUP feliratot kapunk. LEAGUE CUP esetében a két meccs összesített eredménye (AGGREGATE SCORE) számít, F.A. CUP-nál az jut tovább, aki az első meccset nyeri. Ha valamelyik kupa döntőjében is győzedelmeskedünk, akkor a képernyőn megjelenik a CONGRATULATIONS! YOU'VE WON THE LEAGUE/F.A. CUP felirat – azonkívül nem történik semmi, minden megy tovább.

Néha a mérkőzések között egy INTERNATIONAL FRIENDLY felirattal fémjelzett képernyő is szemünkbe ötlik. Ez azt jelenti, hogy a nemzeti válogatottunk játszik barátságos mérkőzést. A szöveg arról tudósít, hogy lehetőségünk van hazánk színeiben játszani... – csak az a baj, hogy utána minden esetben úgy folytatódik, hogy nem találtattunk elég jónak a nemzeti válogatottban való szereplésre (az nem nagyon hatotta meg a szövetségi kapitányt, hogy EXCELLENT besorolásban a Szuperligában úgy hintettük a gólokat, mint bolond pék a lisztet – nem voltunk elég jók neki...) A válogatottságról tehát nem tudunk nyilatkozni.
Az eredményhirdetés után egy billentyű megnyomására visszalépunk a főmenübe.

Ha a 42. bajnoki mérkőzés is lezajlott, a szezon véget ér (END OF SEASON). Ha az alacsonyabb angol osztályokban bajnokságot nyertünk, akkor megjelenik a WELL DONE! YOU HAVE PROMOTED felirat, jelezvén, hogy egy osztállyal feljebb kerültünk. Ha a tabella ellenkező oldalán tanyázunk, akkor BAD LUCK! YOU HAVE RELEGATED feliratot kapunk és a következő szezont eggyel alacsonyabb osztályban kezdhetjük. A 4. osztályból már nincs hova kiesni (**Esetleg az NB-I-be? – CoVboy**), ilyenkor a YOU'RE OUT OF PROFFESSIONAL FOOTBALL felirattal végleg búcsút mondunk a profi futball világának – és kezdhetjük elölről a játékot.

A szezon lezárása után sor kerül az Év Futballistája cím kiosztására: először a 6 döntős névsorát láthatjuk, majd magának Mr. Aranyláb-nak a neve jelenik meg. Elméletileg ennek a címnek az elérése lenne a játék célja, de ez a PLUS4-változaton még nem nagyon sikerült nekünk (64-en és Spectrum-on már többször, akár ugyanabban a játékban is). A Szuperligában ugyanis – gyanúnk szerint – valami baj van a meccsek eredményét kiszámoló algoritmussal, mert nagyon vízilabda-szerű eredmények születnek és egytől-egyig a játékos bőrére. A program tehát itt csal: az a játékos érzése, hogy az egyeduli 22. helyezett csak az a csapat lehet, amiben ő játszik (függetlenül attól, hogy hanyadik helyen állt, amikor odaigazolt...

Egy hasznos megjegyzés még befejezésképpen: soha ne tartsunk magunknál pénzt, ha már van annyi, hogy gólkártyát vásárolhatunk belőle (kezdéskor is rögtön vásároljuk el az egészet). Így ha olyan esemény történik, ami egyébként alaposan megcsappantaná pénztárcánkat, nem fog eredményezni semmit: a program – mint bárhol máshol, ahol valamire nem elég a pénzunk – kiírja YOU HAVE NOT ENOUGH MONEY és minden megy tovább (még azt sem vonja le, ami akkor nálunk volt). Ha nincs nálunk nagyobb készpénz, mert mindent gólkártyákba fektettünk, akkor nyugodtan Szerencsekerekezhetünk is: vesztenivalónk nincs.

Még egy kis ELITE

Már foglalkoztunk a CoV-ban az ELITE PLUS4-változata körüli problémákkal. Olvasóink leveleiből azt a következtetést sikerült leszűrnünk, hogy a programból háromféle konverzió készült 64-ről és ezek forognak közkézen (nem számolva a további lehetséges "berheléseket"). Ezekből az egyikben a 1551-es drive-ra vonatkozó mentési rutinok vannak. Akinek nem működne a kazettás vagy 1541-es lemezes mentése az ELITE-jában, az előtt két megoldás kínálkozik. Az első az egyszerűbb: keressék a Szigethy András (közismertebb nevén PIGMY) által készített verziót – az tökéletesen működik és néhány poke-os könnyítést is kérhetünk opcionálisan az elején (**Akinek fogalma sincs arról, hogy hogyan szerezhetné be, az nézze meg a hirdetés részt: az egyik hirdető szívesen elcserélné... – CoVboy**). A másik megoldásra Soós Ferenc és Szobotka László, mátészalkai olvasóink kínálnak most egy megoldást:

"Kedves CoVboy! Azért írok nektek, mert olvastam a CoV-ban, hogy gond van az ELITE PLUS4-es változata körül. A játékállás kimentése eleinte nekünk is gondot okozott, de az alábbi kis beavatkozással ez kiküszöbölhető:

```
1.   Töltsük be az ELITE-ot.
2.   MONITOR
     > 3635  AD (kitömöríti a programot, de még nem indítja el)
3.   > 07F8  80
     > 9459  4C D0 3E
     > 07F8  00
     > 3ED0  8D 3E FF
     T F2A4 F2C5 3ED3
     > 3EF5  4C 45 F4
     > 3EE9  EA EA EA EA EA
4.   Adott állás betöltése
5.   T 25A8 25FC 2616
6.   G 4900 (program indítása)
```

Persze ha nincs még adott játékállás, akkor a 4. és 5. lépés természetesen kimarad.
Állás kimentése:

1. '@' a Coriolison.
2. Menüből '2' (SAVE)
3. Beírni a parancsnok nevét majd 'RETURN' (ez resetet eredményez)
4. Ezután run/stop-reset és S"név",1,25A8,25FD.

Sajnos ezután újra be kell tölteni az eredeti programot, de még ez is jobb annál, mint mindig 100 credittel kezdeni. Az első prg. 3. lépésére azért van szükség (és ezért egy kicsit hosszabb), mert játék kimentésénél gyakran nem lehet resetet végrehajtani az input/output menüben. Továbbá még egy kis hátrány, hogy a beírogatás tortúrát mindig meg kell ismételni. Ennek ellenére remélem mindenki hasznát fogja venni. Végezetül két poke az IKARI WARRIORS-hoz: 11908, 181 (örökélet), valamint 5542, 181 (tank örökélet, nem fogy a "benzin")."

(folytatás az előző számból)

22. rutin: **PRINT**
Szintaxis: UTILITY 22, <sn>
CSAK PLUS 4-en (!!!): Kinyomtatja az <sn> által megadott képernyő tartalmát a soros PORT-on lévő nyomtatóra.

23. rutin: **SPRITE EDITOR**
Szintaxis: UTILITY 23
PLUS4 és C-16: rutin: a szerkesztőblokkban megőrzi a sprite-ot. E rutin a 0-ás képernyőt használja, ezért ennek erdeti tartalma elvész. Vezérlése a következő: mozgatás kurzorbillentyűkkel, pixel bekapcsolása az '1' billentyűvel, pixel kikapcsolása a '2' billentyűvel, szerkesztés befejezése a 'RETURN' billentyűvel. (Bővebben ld. később!)

24. rutin: **DRAW WITH SPRITE**
Szintaxis: UTILITY 24, <px>, <py>, <mod>
PLUS4: a 28-as rutinnal kijelölt sprite kirajzolása a <px>, <py> pozícióra a <mod>-ban meghatározott logikai művelet szerint. <mod> = 0 – vagy (OR); <mod> = 1 – és (AND); <mod> = 2 – kizáró vagy (EOR); <mod> = 3 – felülírás.

25. rutin: **SPRITE ON**
Szintaxis: UTILITY 25, <bk>
PLUS4: azt határozza meg, hogy a sprite a képernyőtől függetlenül, vagy attól függően mozogjon-e.

26. rutin: **MOVE SPRITE**
Szintaxis: UTILITY 26, <px>, <py>
PLUS4 és C-16: a sprite a <px>, <py> koordinátaponttól kezdve jelenik meg. A mozgatás e koordináta-paraméterek folyamatos változtatásával érhető el.

27. rutin: **SAVE SPRITE FROM SCREEN/COPY SPRITE**
Szintaxis: UTILITY 27, <px>, <py>, a$
illetve C-16-on: UTILITY 27, <blokk>
PLUS4: egy 24×24-es pixelblokkot átmásol a képernyő <px>, <py> koordinátájától egy stringbe (jelen esetben ez az a$ nevű).
C-16: a sprite-ot átmásolja <blokk>-ba, melynek értéke 0 és 12 közötti érték. A blokk egy egymást követő 8 alternatív jelek közé tartozó karakter. A másolat sprite formátumban tárolódik.

28. rutin: **COPY SPRITE/COPY CHARACTER**
Szintaxis: UTILITY 28,a$
illetve C-16-on: UTILITY 28, <honnan>, <hová>
PLUS4: egy string-ben, sprite formátumban tárolt (az előbbi példában a$-ban) információ átmásolása a sprite-ba.
C-16: átmásol egy karaktert a <honnan> helyről a <hová> helyre. (0-127 az alternatív jellánc, 128-180 a normál jellánc)

29. rutin: **SET MARGINS/ALTERNATE SET**
Szintaxis: UTILITY 29, <lm>, <rm>
illetve C-16-on: UTILITY 29, <bk>
PLUS4: beállítja a jobb (<rm>) illetve a bal (<lm>) oldali margót. Mindkét paraméter értékének a -32768 – 32767 intervallumba kell esnie.
C-16: az alternatív jellánc be-ki kapcsolása.

30. rutin: **POSITON CURSOR/COPY CHARACTER SET**
Szintaxis: UTILITY 30, <px>, <py>
illetve C-16-on: UTILITY 30, <érték>
PLUS4: a text kurzor pozicionálása <px>, <py> pozícióba a képernyőn. Mindkét értéknek a -32768 – 32767 intervallumba kell lennie.
C-16: átmásolja az alternatív jelláncot a normál karakterláncba, ha <érték> = 0, illetve fordítva, ha <érték> = 1.

31. rutin: **SET STYLE/CHARACTER EDITOR**
Szintaxis: UTILITY 31, <xw>, <yw>, <xt>, <yt>, <a>, <xs>, <ys>
illetve C-16-on: UTILITY 31
PLUS4: karakterkészlet stílusának beállítása. A paraméterek értelmezése:

<xw>:	jelek magassága; értéke 0-255 lehet
<yw>:	jelek szélessége; értéke 0-255 lehet
<xt>:	vonalak vízszintes vastagsága; értéke 0-255 lehet
<yt>:	vonalak függőleges vastagsága; értéke 0-255 lehet
<a>:	jelek dőlésszöge; ha értéke 0-127 között van akkor balra dől, ha 128-255 között van, akkor jobbra
<xs>:	vízszintes jelköz; értéke 0-32 között lehet
<ys>:	függőleges jelköz; értéke 0-32 között lehet

C-16 rutin: kezelése megeggyezik a PLUS4-sprite editor-ral (23. rutin). Új jel tervezéséhez a 109-es karaktert használja. Bővebben a DEMO programok magyarázatánál.

32. rutin: **WRITE/ROTATE CHARACTER**
Szintaxis: UTILITY 32, <cn>, a$
illetve C-16-on: UTILITY 32, <char>, <xr>, <yr>
PLUS4: A <cn> paraméterben kiválasztott színnel kiírja az a$ stringben megadott szöveget. A string csak "a-z", "A-Z", "0-9" valamint a "kocsivissza" jelet tartalmazhatja. Az ezektől különbozőek nem értelmezettek, törlődnek.
C-16: A <char> paraméterben megadott karaktert elforgatja az <xr> és <yr> paraméterben megadott mértékben. Mindkét paraméter értéke -4 – 4 között lehet.

33. rutin: **GET TEXT CURSOR/SAVE CHARACTER SET**
Szintaxis: UTILITY 33,var1%,var2%
illetve C-16-on: UTILITY 33, <érték>, <file-név>
PLUS4 rutin: Megadja a var1% és var2% egész típusú változóban a text kurzor aktuális helyét.
C-16: kimenti az <érték> paraméterben megadott (1 vagy 8) perifériára <file-név>-en a karakterkészletet és sprite-formákat a későbbi felhasználás céljára.

34. rutin: **LOAD CHARACTER SET**
Szintaxis: UTILITY 34, < érték >, < file-név >
PLUS4: < file-név > nevű karakterkészlet betöltése az < érték >-ben meghatározott perifériáról.

35. rutin: **RESET WINDOW**
Szintaxis: UTILITY 35
PLUS4: az aktuális ablakok számát 0-ra állítja.

Néhány szó az ablakok használatáról:

A **GAMES CREATOR** három ablak megnyitását engedélyezi. Az ablakok megnyitási sorrendje nem kötött, mivel minden ablak külön adatterületet használ. A 13-as rutinnal beállítható az ablakok mérete és pozíciója. A 14-es rutin lezárja az utoljára megnyitott ablakot, függetlenül annak pozíciójától és méretétől. A GAMES CREATOR egy számlálót tart fenn arra a célra, hogy az aktuális ablakok számát nyilvántartsa. A PLUS4 verzió a 35-ös, a C-16 pedig a 10-es rutin segítségével nullázza ki ezt a számlálót, amely azt jelenti, hogy a következőkben nincs értelmezve megnyitott ablak. Az ablakok használat előtt feltölthetők. A 15-ös rutin segítségével törölhetjük, a 16-ossal feltölthetjük a 0-ás képernyő első 12 sorának adataival. A 18-as rutin segítségével a megadott ablak a megadott perifériára menthető. A 17-es rutin egy perifériáról tölti be a kijelölt ablak tartalmát, adatait. Most nézzünk egy egyszerű példaprogramot, amely az ablakok használatát hivatott segíteni:

```
10 UTILITY 10: REM C-16 ABLAKSZÁMLÁLÓ NULLÁZÁSA
20 UTILITY 35: GRAPHIC 1,1: REM PLUS4 ABLAKSZÁMLÁLÓ NULLÁZÁSA
30 FOR C=0 TO 2
40 UTILITY 1,0,0,39,12,255*RND(1): REM FELSŐ ABLAK KITÖLTÉSE
50 UTILITY 16,C: REM FELSŐ ABLAK ELTÁROLÁSA
60 NEXT C
70 UTILITY 1,0,0,39,24,127: REM AZ EGÉSZ KÉPERNYŐ KITÖLTÉSE
80 CHAR 1,0,0,"NYOMJ MEG EGY GOMBOT!"
90 FOR C=0 TO 2: GETKEY A$
100 UTILITY 13,C*2+1,C*2+1,0,0,20,10,C: REM ABLAK NYITÁSA
110 NEXT C
120 FOR C=0 TO 2: GETKEY A$
130 UTILITY 14: REM ABLAK ZÁRÁSA
140 NEXT C: GOTO 90
```

Összefoglalás a sprite-ok kezeléséről:

A sprite-ok a képernyő egész területén mozoghatnak, akár a képernyő tartalmának befolyásolása nélkül is. A sprite-rutinokat használat előtt célszerű inicializálni. Ezt PLUS4 esetén a **UTILITY 24,0,0,0: UTILITY 25,0**, C-16 esetén a **UTILITY 26,0,0: UTILITY 25,0** utasításokkal tudjuk elérni. A sprite-animációra segítséget adnak a programcsomagban lévő demo programok:

```
10 UTILITY 29,1: UTILITY 26,0,0: UTILITY 25,0: REM C-16-ON ALTERNATIV JELKÉSZLET BEKAPCSOLÁSA
20 GRAPHIC 1,1: UTILITY 24,0,0,0: UTILITY 25,0: REM PLUS4-EN ALTERNATIV JELKÉSZLET BEKAPCSOLÁSA
30 UTILITY 25,1: REM SPRITE BEKAPCSOLÁSA
40 FOR X=0 TO 250
50 UTILITY 26,X,100: REM SPRITE MOZGATÁSA
60 NEXT X
```

PLUS4-rutinok demo-ja:

```
10 GRAPHIC 1,1
20 CHAR 1,0,0,"A":CHAR 1,2,2,"B"
30 UTILITY 27,0,0,S$: REM A SPRITE FORMÁT S$ ÉRZI
40 UTILITY 28,S$: REM S$ SPRITE ALAKBA MÁSOLÁSA
50 FOR C=0 TO 100
60 UTILITY 24,200*RND(1),150*RND(1),0: REM SPRITE JEL ELHELYEZÉSE
70 NEXT C
```

PLUS4 szöveg demo:

```
10 GRAPHIC 1,1
20 R$="SZEVASZTOK 1990"
30 UTILITY 29,0,300: REM MARGÓ BEÁLLÍTÁSA
40 UTILITY 30,0,0: REM KEZDŐ POZÍCIÓ MEGHATÁROZÁSA
50 UTILITY 31,32,32,0,0,0,2,27: REM STÍLUS RÖGZÍTÉSE
60 CHAR 1,0,0,"GOOD MORNING"
70 GETKEY A$
80 UTILITY 32,1,R$: REM ÍRÁS A KÉPERNYŐRE
90 UTILITY 33,X%,Y%: REM KURZOR POZÍCIÓ OLVASÁSA
100 IF Y%>200 THEN: UTILITY 30,0,0: REM KÉPERNYŐSZÉLNÉL VISSZA
110 GOTO 70
```

3D Quasar — Plus 4

Az örökélet a következő értékek beállításával oldható meg:
7198,234: 7199,234: 7200,234

Astro Plumber — Plus 4

Az örökélet eléréséhez az 5435 DEC címen kell 234-et elhelyeznünk.

MOONWALKER (most köv. a múltkor igért folyt.) C-64

"Helló CoVboy! Már megint írok, gondolom már nagyon unsz. Megint leültem játszani és írtó nagy mákom volt (ez úgy két perce történt), mert sikerült átjutnom a negyedik és egyben utolsó pályára. Sőt, végig is szenvedtem magam rajta. Utána rögtön tollat is ragadtam. Térképet nem készítettem, mert felesleges: csak egy álló háttér van. Itt, hasonlóan a 3. szinthez, lövöldözni kell. De azért egyáltalán nem rossz. Szevasz! **Bekker Attila** (CHICKSOFT), Budapest" (**Azt hiszem, kommentár nem szükséges. Folytatólagos köszönet a folytatólagos** MOONWALKER**-ért – CoVboy**)

Még egy kicsit a 3. szintről: szóval a 3. pályán 30 gonosz bácsit kell lepuffogtatni. Azt, hogy még hány él, a képernyő bal alsó sarkában látható szám és egy csík is mutatja. Ha ez elfogy, pár másodperc múlva elkezd betöltődni a negyedik, utolsó szint. Itt a robottá változott Jackson bácsit irányíthatjuk. A pálya címe az aréna, ami mutatja, hogy kb. milyen helyzetben kell harcolnunk. A robotot a joystick jobbra-balra húzásával tudjuk forgatni. Ezt főleg akkor hasznosíthatjuk, ha jobbról beúszik a képbe Mr. Big bácsi lézert köpködő játékszere. Ilyenkor fordítsunk neki hátat és a hátunkon levő pajzsok valamelyest enyhítik a kárt. Közben persze, ahogy csak tudjuk, irtsuk a felbukkanó fegyvereseket. Ha mindet nyolc napon túl gyógyuló halálban részesítettük (ezt onnan vesszük észre, hogy elfogynak és nem molesztálnak minket), fordítsuk robotunkat arra, amelyről az ágyú be szokott jönni. Ha bejött, állítsuk pontosan rá a célkeresztet és lőjünk. Előbb-utóbb meglesz az eredmény: Mr. Big és az ágyúja felrobban. Ekkor robotunk átváltozik űrhajóvá és felemelkedik. Hogy örömünk teljes legyen, megjelenik a "Congratulations you have finished Moonwalker" felirat. Ez szabad fordításban kb. annyit tesz, hogy "Na ennek is vége, és most szépen nyomd meg a reset gombot". Szóval ennyi. Viszlát CoVboy! (**A fordítás tökéletes, csak a játék hibás, mert kimaradt a végéről a "**Let's play formatting!**" üzenet. Na nem baj: good bye, Mr. Jackson és greetings to Attila – CoVboy**)

STEEL THUNDER C-64

CoVboy: a CoV 5. Tökös-Mákosában Kakuk Zoli Vácról (aki rendkívüli poéta-tudományáról is közismert) már megörvendeztette a CoV olvasóit egy kis STEEL THUNDER**-rel. Hogy egészen finoman fogalmazzuk meg a dolgokat, a kolléga úr, aki Zoli levelét begépelte, hm, izé, hogismondjam – talán félálomban tette ezt. Ebből kifolyólag az "M" betűket permanensen "**H**"-nak gépelte. Így lett szegény tankok típusjelzésének első betűje mindenütt "H". Azonkívül a derék II. világháborús jenki páncélostábornokról elnevezett M48 sajnálatos módon** PATTON**-ról "**PATION**"-ná avanzsált. Elnézést. Igaz, hogy ezeknek az elnevezéseknek kb. annyi közük van magához a játékhoz, mint pl. hogy az** R-TYPE**-ban a szembejövők színe piros vagy zöld (tök mindegy...), de sokaknak szemet szúrt. Ez tehát egy korrekció lett volna. Itt pedig jön még egynéhány tipp** Vető Péter, **budapesti olvasónktól:**

Tisztelt CoV Szerkesztőség! Ha van még hely a következő szám "Olvasói Tökös-Mákos" c. rovatában, kérem vegyenek bele, fontos kiegészítéseket közölnék a **STEEL THUNDER**-ről. Lássuk: ha tankot választunk, akkor az M60A3-at és az M48A5 PATTON-t le is írhatjuk a listáról, ezek gyakorlatban annyit érnek, mint halottnak a szenteltvíz. Ha olyan feladatot választottunk, melyben a gyalogságot, az ellenség utánpótlását vagy bunkereket kell támadni, akkor az M3 BRADLEY-t érdemes választani. Ha a célpont közeli és nehézfegyverzetű, akkor az M1A1B ABRAMS-ot válasszuk.
A fegyverek illetve lövedékek esetében jó ha tudja az ember, mire valók: az ágyú csapatszállítók, tankok és bunkerek ellen; a 30-as kaliberű gépfegyver gyalogosok ellen; az 50-es kaliberű gépágyú pedig csapatszállítók és gyalogosok, továbbá tehergépkocsik (TRUCKS) ellen használható. A lövedékek a következő célokat szolgálják:
AP(FTS): csapatszállítók, illetve páncélozott járművek ellen használható.
HEP: csapatszállítók és tankok ellen használ.
HEAT: tankokat zavarhatunk vele az örök harcmezőkre.
APERS: a gyalogosoknak okozhatunk vele meglepetéseket.
TOW-2: mint azt Kakuk Zoltán kolléga is megírta, mindent szétvisznek, azonban tartalékoljuk őket tankokra, mert az M3-as fegyverei közül egy sem alkalmas tankok szétlövésére.
A védelmi felszerelések nemcsak rizsának vannak a programban, s így ártani nem használ, ha megismerkedünk velük:
BLAZER REACTIVE ARMOUR: extra páncéllemezek, akkor vigyük, ha M3-assal megyünk távoli célpontra.
EXTRA TANK TREADS: plusz lánctalpak. Sosem lehet tudni...
SAND BAGS: homokzsákok. Hurrá, ilyen is van.
NONE: na ez vajon mi? (**Nekem úgy tűnik, hogy NONE – CoVboy**)
A rangletrán úgy tudunk előrelépni, ha a küldetésünkről való visszatérésünkkor újra beírjuk a nevünket. Ekkor közlik velünk, hogy szükségük van ránk és további küldetéseket adnak, ill. átmehetünk más helyszínre. Ezek a helyszínek: Kuba, Szíria, NSZK (úgy látszik, a program írói nem számoltak az enyhüléssel).
A rangok: CORP (káplár, tizedes), SRGT (őrmester), 2ND LIEUTNANT (hadnagy), 1ST LIEUTNANT (főhadnagy), CAPT (százados), MAJOR (őrnagy), LT.COLONEL (alezredes), COLONEL (ezredes), GENERAL (tábornok).
A küldetéseknél fel van tüntetve, hogy milyen előléptetésekben reménykedhetünk (PROMOTION RANK), ill. hogy kapunk-e plecsnit (IT'S A MEDAL MISSION). Azt a feladatot, hogy REST&RELAXATION, azaz pihenés, SOHA ne válasszuk, mert a program azonnal kifagy. A bázisunkra a '**CTRL**' billentyű megnyomásával térhetünk vissza. Legénység választásánál a név után álló betűk betűk osztályzatok: **A** a legjobb, **D** a legrosszabb. A '**RETURN**'-t a célkeresztben lévő tárgy azonosítására használjuk.
U.K. (Utólagos Karcolat): Ennyit tudtam összeszedni. Az 5. szám nagyon jó, látszik rajta, hogy szívvel csinálják, s ezért "van benne valami", nem úgy mint a Mikromagazinban vagy akár a Népszabadságban. (...) Ave CoVboy! Ha levelem (vagy részletei) nem is, de legalább a tények legyenek leközölve, ha van rá mód. Előre is örök hálám részetekre!" (**Tessék? Megköszönöd, hogy beküldhetted nekünk ezt a leírást?! Hm – hát ez érdekes. Véleményem szerint az örök hála nem nekünk, hanem neked jár. Akkor ennyiben maradtunk... – CoVboy**)

CARTRIDGE POKE-ok C64

Navy Moves part 2: POKE 40906,173 POKE 40799,173 (örökélet)
Newzealand Story: POKE 3215,173 (végtelen élet)
Overlander: POKE 6337,173 (végtelen üzemanyag), POKE 51489,173 (végtelen fegyverzet)
Overlander: POKE 49127,173 (végtelen bomba), POKE 49038,173 (végtelen rakéta)
Overlander: POKE 49014,173 (végtelen lángszóró)
Park Patrol: POKE 58474,173 (örökélet)
Phobia: POKE 5235,189 (végtelen élet)

Miért nem megy a 64-üzemmódban?! C-128

Talán egy kicsit (!!!) keveset foglalkozunk a 128-assal, ahhoz képest, hogy a címlapon is rajta szerepel. Hm. Most Bálint György, **Maglódról néhány tippel szolgál "sorstársainak" abban az ügyben, hogy miért nem futnak egyes játékok a 64-es üzemmódban:**

"Sziasztok 1.75! Egész jó ez az újság, bár mondjátokat meg a CoVboy-nak, hogy ha a levelezés terjeszkedése eléri a 32 oldalból eléri a 16-ot, akkor átpártolok a Népszabadsághoz, marhaságokat ott is tudok olvasni. (**Ez a "Népszabadság" lassan már mániává válik ebben a Tökös-Mákosban... Mi a csoda az? Van benne NEUROMANCER-megoldás? – CoVboy**) A programozástechnikát feltétlenül hagyjátok meg, mert amíg a SPIKY HAROLD örökélet kódjánál oda kell írni, hogy decimális (CoV 4.), akkor még sokat kell tanulni a tisztelt Olvasóknak. Ez kb. olyan, mintha valaki azért nem tudna telefonálni, mert nem találja a tárcsán a kötőjelet. (**Ha gondolod, akkor szívesen átadok megtekintésre 80-100 ilyen "kötőjeles" levelet. Ez csak a színe-java! – CoVboy**) Amiért végülis írok: Mindenhol nyugtatgatják a C128-as géppel rendelkezőket (na nekem milyen gépem van?), hogy C64-es módban kompatibilis a C64-gyel, vagis futnak rajta a programok. Persze, kb. 96%-ban, de a maradék keményen ellenáll mindenféle indításnak (RENEGADE III., ART STUDIO V1.2B, SKY FOX, stb.). Természetesen ez a 4% izgatja a legjobban az ember fantáziáját. Egy megoldás van, át kell írni őket. Ehhez szeretnék egy kis segítséget adni a C128-asoknak:

Három neuralgikus pontja van a C64-es üzemmódnak. Ezek a következők:

A $01 cím: Itt lehet a 6. bittel beállítani, hogy a rendszer az ASCII (=1), vagy a DIN (=0) karakterkészletet használja. Ha ezt valamelyik program átírja, akkor – feltéve, hogy az eredeti karakterkészletet használja (lásd Platina 64) – a karakteres képernyő kissé kusza lesz.

A $D02F cím: Ez a kibővített VIC utolsó előtti regisztere, amelyik a C128 plusz billentyűinek a leolvasására szolgál. Ha ebbe beleír a program, akkor a billentyűzet leolvasása kuszálódik össze (alapállapotban 255). Általában azonban ezzel nem szokott baj lenni.

A $D030 cím: No, itt a legsebezhetőbb a C64-es mód. Ennek a regiszternek a 0. bitje mondja meg a gép órajelfrekvenciáját (0=1 MHz, 1=2 MHz). Számos raszter-rutin mindenfélét beleír ide, amivel eléri azt, hogy a képernyőn semmit nem látunk, de azt legalább kétszeres sebességgel!

A javítás ezután már egyértelmű: meg kell keresni a programban azokat a helyeket, ahol ezeken a címeken dolgozik a program, átírni őket, és utána már csak azon izgulhatunk, hogy ez a javítás nem okozott-e valami halálos sebet. Ezeknek a helyeknek a megkeresése azonban néha nem is olyan egyszerű, ha belegondolunk abba, hogy pl a $D030-as címet hányféleképpen érheti el a processzor (közvetlenül, indexelve, stb.), valamint a VIC címei több helyen, ismétlődve jelennek meg a memóriában.

Egy módszer a kijavításra: a kérdéses programot betöltjük C128-as módban (nem baj, ha elszáll a gép, vissza lehet hozni '**RUN/STOP**' – '**RESET**'-tel), majd monitorban a H paranccsal megkeressük, hol is történik a baj. Ennek környékéről kiírunk pár byte-ot, majd pl. a **DISK DEMON**-nal megkeressük a lemezen ezt a helyet, és átírjuk a kérdéses byte-okat békésebb értékűekre (Ez már C64-es módban van).

A **RENEGADE III**-nál pl. ez a következőképpen történt: a megtalált hiba a DEC $D030 utasítás volt, környékéről a kigyűjtött byte-ok az A9 37 85 01 CE 30 D0 58 4C, majd a DEC $D030 kódjait NOP-okra cserélve (EA) a program máris futott. (Az már más kérdés, hogy maga a program nagyon rossz, nem érte meg ezt a munkát).

Hát csak annyi. Jó munkát továbbra is mind az Egyegészhetvenötöknek! Sziasztok." (**Bezzeg én kimaradtam a jókívánságokból! Huh! Emigrálok a "Népszabadságba"! Egyébként köszönjük – CoVboy**)

THE UNTOUCHABLES C-64

Érkezett egy levél Steiner Balázs, **budapesti olvasónktól, amelyen csak egy irányítószám szerepelt, a levél címe pedig "Olvasói Tökös mákos" volt. Nem sokat vesztegette az időt a szokásos formaságokra (milyen jó a CoV, de mennyivel jobb lehetne, ha ezmegaz lenne benne, azmegez pedig nem), hanem zutty! – rögtön bele a közepébe:**

"Mostanában egyre több olyan játék jelenik meg, amelynek alapjául mozifilm szolgál (**BATMAN**, **PLATOON**, stb.). Ebbe a kategóriába sorolható "game" is az általam leírásra kerülő **THE UNTOUCHABLES** is, amelyet nálunk "Aki legyőzte Al Caponét" címmel vetítenek. A játék háttere a következő: a 20-30-as évek Amerikájába csöppenünk, ahol éppen – puff neki – szesztilalom van, ám a csúnya gengszter bácsik mégis ebben látják az üzletet, és suttyomban alkoholt csempésznek. Feladatunk a bűnözőket – folyamatos ritkításukkal – legyőzni. Erre egy négytagú rendőrcsapat áll rendelkezésünkre, akiket folyamatosan "cserélgethetünk", és 5 különböző pályán kell megállnunk a helyünket.

1. A RAKTÁR: nevezetes hely, ugyanis itt ládaszámra áll a pia, s minő szerencsétlenség nekünk kell itt rendet raknunk – de az nem mindenkinek tetszik. Néhány marcona fickó megpróbál végezni velünk. A cél a gengszterek főnökével a lehető legtöbbször végezni (?), aki fehér ruhában szaladgál. Ha sikerült lelőni, akkor egy fehér csokornyakkendőt hagy maga után, amit mindenképpen meg kell szereznünk, különben a rossz fiúk szerzik meg és minden kezdődhet elölről. Ez addig tart, amíg 10 db nyakkendőt össze nem szedtünk, ezután a következő pályára léphetünk.

2. A HÍD: itt sikerült csapatunknak fülön csípnie egy titkos szeszszállítmányt, ám ellenállásba ütköztünk. Nos, az egyetlen megoldás gyorsan végezni a gengszterekkel. A földön hasalva kell tüzelnünk a teherautók és ládák mögül kibukkanó fegyveresekre, közben jobbra-balra gurulhatunk. Érdekessége, hogy a célkör a képernyő jobb felső sarkában található, s azt mutatja, amit a fegyver célzójában látunk. Így elég nehéz a játék. Ha mindenkit a másvilágra küldtünk, jöhet a következő szint.

3. A SIKÁTOROK: talán ez a pálya a játék legkönnyebb része. Ezen a részen egy emberke (aki nem mozog) és egy célkereszt (ami mozog) jelez minket (leginkább a PLATOON alagútban játszódó részéhez hasonlít). Cél minél több embert kinyírni és megtisztítani az utcát a "piszoktól".

4. A PÁLYAUDVAR: itt egy lépcsősoron leguruló babakocsit kell megvédenünk az incselkedő maffiózóktól. A játékot felülről nézve követjük végig. Érdemes a kocsit egy kicsit noszogatni, úgyhogy egy kicsit lődözzük meg, gyorsabban gurul. Ha a pályát teljesítettük a kocsi megáll, s léphetünk az utolsó – mindent eldöntő – játéktérbe.

5. MENTSÜK MEG A TÚSZT: ez elég nehéz lesz, ugyanis a huncut kis bérgyilkos, a túszt maga elé szorítva ide-oda mozog. Mi egy pisztolyt tartó kezet irányítunk, amely nem áll meg stabilan, úgyhogy a célzás – ha lehet – még nehezebb. Találat esetén a játék véget ér.

Hát ennyi lett volna a leírás. Remélem tűrhető volt? A játék grafikája nagyon jó, élvezetes lesz mindenki számára." (**Hát akkor csak tömören: kösz! – CoVboy**)

Scooby Doo C64

Az örök DOO beviteléhez RESET, majd POKE 7450,96, végül pedig SYS 2560.

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER — C-64

"Hello CoVboy! Lenne egy kérdésem: miket írjak pl. az ELECTRONIC ARTS-nak, hogy küldjenek valamilyen posztert? **(Jó kérdés! Írd mondjuk ezt: "Kedves Artisták! Ti vagytok a legszebbek, a legjobbak, a legszuperebbek (a többit gondoljátok hozzá) és minden játékotokat már elővételben megveszem sok-sok fontért meg dollárért — de ha nem küldtök nagy hirtelenséggel nekem egy POPULOUS posztert, akkor megmondalak benneteket BAT MAN-nek (egy osztályba járok vele) és lesz nemulass!" Ez valószínűleg meghatja majd őket — CoVboy)** Egyébként itt vannak az ALIENS-hez a szint kódok: 1. szint: 7324G; 2. szint: 2727H; 3. szint: I506E; 4. szint: 5761H; 5. szint: 0640C; 6. szint: 0663F. Ja és még valami! A **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** leírása. Remélem nincs anyagtorlódásotok!

Ez egy nagyon jó repülőgépszimulátor C64-re (Amiga verzióról még nem hallottam). **(Pedig van ez mindenre, még Spectrumra is. Ja, PLUS4-re azt hiszem nincs — CoVboy)**. A bejelentkező kép után megjelenik a főmenü, ami a következő öt pontot tartalmazza:

INTRO FLIGHT: a számítógép demoja.
TEST FLIGHT: próbarepülés, össze-vissza repkedhetünk.
AIRPLANE RACING: repülőgép verseny. Kapukon áthaladva hamarabb kell célba érnünk, mint a számítógép gépe.
FORMATION FLYING: műrepülés. Manővereket kell végrehajtanunk, amikre a gép pontot ad.
FLIGHT INSTRUCTIONS: repülési útmutató.
Minden ponthoz tartozik egy almenü is:
TEST FLIGHT: ehhez két almenü is tartozik. A LOCATION, amivel repülőgépünk helyzetét tudjuk meghatározni és a PLANE, amivel a repülőgép típusát tudjuk kiválasztani (16 féle van).
AIRPLANE RACING: az almenüben a versenypályák között tudunk válogatni, a CLEAR CHECKED RACE választásával a versenyben elért eredményünk felkerül a lemezre.
FORMATION FLYING: az almenüben a menőver nevét kell kiválasztanunk, amit végre fogunk hajtani és a #1, #2, #3 választásával kezdhetünk bele az első, a második és a harmadik manőverbe, amit a gép figyelembe vesz a pontozásnál.
FLIGHT INSTRUCTIONS: behívása után három újabb almenü között választhatunk. BASIC az alapvető repülési manőverek gyakorlása, ADVANCED a nehezebbeké. AEROBATIC a műrepülési manőverek gyakorlása. Megjegyzendő, hogy mind a három al-almenü tartalmazza a FLY és az OBSERVE pontokat. Az OBSERVE választásával a gép csinálja meg a kiválasztott manővert és mi páholyból nézhetjük a műsort, míg a FLY választásával nekünk kell végrehajtani, amihez a gép némi instrukciókat is ad a legalsó sorban.

A képernyő alsó részét a műszerfal foglalja el. Itt is két sorban találhatjuk egymás alatt a műszereket. A felső sorban balról jobbra a következő műszerek találhatóak: iránytű, sebességmérő, műhorizont, magasságmérő, függőleges sebességmérő (a gépünk emelkedését/süllyedését mutatja másodpercenként).

Az alsó sorban az alábbi műszereket találjuk (balról jobbra): kerékfék (behúzva/kiengedve), futómű (behúzva/kiengedve), tolóerő kijelzője, gépünk elölnézeti képe, gépünk típusa, fékszárny állapotjelzője.

A repülőgép irányítása a joystick-kel történik. A látótérben egy sárga négyzet jelzi a kormány helyzetét, a 'tűz' gomb megnyomására a kormány visszakerül középre. A manőverek gyakorlásánál egy fekete négyzet jelöli, hogy milyen pozícióba a legcélszerűbb helyeznünk a kormányt. A repülőgép irányításához még a következő billentyűk tartoznak:

'**F**': segédszárny be/ki
'**B**': kerékfék be/ki
'**G**': futómű be/ki
'**P**': pause be/ki
'számbillentyűk': tolóerő
'+': növeli a tolóerőt
'—': csökkenti a tolóerőt
'C=': almenü behívása
'**RETURN**': főmenü behívása
'**H**': segítség kérése (a bal felső sarokban megjelenik, milyen billentyűt kéne megnyomnunk)
'**N**': hang ki/be
'bal **SHIFT**': elölnézet, műszerfal nélkül
'**A**': balra nézet
'**D**': jobbra nézet
'**X**': lefelé nézet
'**Z**': a repülőtér irányítótornyából nézhetjük a gépet
'**Q**': műholdfelvételről nézhetjük a gépet
'**E**': hátranézet
'**C**': a gépünket hátulról nézhetjük
'**S**': a pilótafülkéből nézhetünk ki
'.': látótér nagyítása (zoom 0—9)
',': látótér kicsinyítése
'**F1**': próbarepülés
'**F3**': repülő verseny
'**F5**': műrepülés
'**F7**': repülési útmutató

Végül néhány jó tanács:
— A földön ne kanyarodjunk túl nagy ívben, ha gyorsan megyünk, mert kitörnek a kerekeink.
— Ha nem megy a leszállás, könnyen elsajátíthatjuk az alapvető manőverek LANDING pontjával.
— Sokáig ne repüljünk úgy, hogy nem látjuk a műszereket, mert a magasságot csak akkor tudjuk megállapítani, amikor már késő lesz.
VÉGE. Üdvözlettel: Kéri László, Budapest" **(Köszönettel: CoVboy)**

Fusion — C64

Lépjünk be az űrhajóba, és repüljünk fel a szint bal felső sarkába. Hagyjuk el az űrhajót, és hajtsuk a lánctalpast a jobb oldali sarok felé. Ekkor gépeljük be: STONKER, majd szálljunk vissza az űrhajóba. Ha most megnyomjuk a 'D' billentyűt, akkor a fegyverekkel szemben sérthetetlenek leszünk, míg a 'C' lenyomására az egyes szintek között lépkedhetünk.

Adattípusok használata

A C nyelv alap-típusairól már szóltunk. Ebben a részben arra a nem éppen egyszerű kérdésre keresünk választ, hogy a C-ben hogyan lehet származtatott típusokat definiálni. Származtatott típus az alábbiak valamelyike: mutató, tömb, visszatérési érték, struktúra, unio. Mindezeket rekurzív módon definiálhatjuk, tehát lehet olyan struktúránk, melynek egyik tagja egy tömb, másik pedig egy ugyanolyan típusú struktúrát megcímző mutató. Nézzük az egyes adattípusok definiálási módjait!

Mutatók

A mutatók használata nélkülözhetetlen. Egyrészt egyes adattípusok csak a segítségükkel adhatók át függvények argumentumaként, másrészt a mutatók segítségével lehet bonyolult adattípusokat definiálni. Mutatót létrehozni a típus * deklarátor utasítással lehet, hatására a deklarátor által meghatározott azonosító egy "típus" típusú változót megcímző azonosító lesz. Néhány egyszerű példa:

- char *p, *q;
- unsigned *szamlalo;
- static char *base;

Az első sor két p és q nevű mutatót deklarál, amelyek char típusú változót címeznek meg. A második példa egy szamlalo nevű mutatót határoz meg, amelyik egy előjel nélküli egész számot címez meg. Végül a harmadik példa mutatja, hogy a tárolási osztályt is rendelhetünk a deklarációk elé, a base nevű char típusú mutató a deklarációt tartalmazó függvény első hívásakor létrejön és értéke a program futása ideje alatt végig megmarad. A másik két példa változói értéke a függvényekbe való belépéskor mindig definiálatlanok.

A mutatókkal aránylag kevés művelet végezhető. Egyik ilyen az értékadás. Ha p és q azonos típusra mutatnak, úgy mint az első példánkban, akkor a p=q utasítás hatására p ugyanazt a memóriaterületet fogja megcímezni, mint q. A következő művelet a mutatók összeadása és kivonása. Ennek megértésére tekintsük a szamlalo+1 értékadást, amelyben szamlalo előjel nélküli egészre mutató. szamlalo+1 a következő előjel nélküli egész számot címezi meg. Mivel a gépi megvalósításban ez 2 byte, ezért a szamlalo+1 a memóriának 2-vel nagyobb címére fog mutatni. Természetesen mutatókra használhatjuk a p++ vagy p+=n típusú értékadásokat is.

Ez a tulajdonság tetszőleges mutatókkal végzett művelet során megmarad, ha a mutató által megcímzett típus tárolására n byte szükséges, akkor a mutató 1-gyel való növelése vagy csökkentése a mutatót valójában n memóriahellyel mozgatja előre vagy hátra.

Lehetőség van azonos típusú mutatók összehasonlítására: p<q; p>q; p<=q; p>=q. Ezek jelentése a várt: pl. p<q azt jelenti, hogy a p által megcímzett memóriarész előbb kezdődik, mint a q által megcímzett. Nagyon hasznos a

(típusnév) kifejezés;

forma használata. Ennek hatására a kifejezésből, amely tetszőleges típusú kifejezés lehet a rendszer "típusnév" típusú változót készít. Ennek a mutatók esetében rendkívül fontos szerepe van!

A leggyakoribb eset azonban az, amikor a mutatók által megcímzett értékekkel végzünk műveletet. Tekintsük pl. a következő deklarációt:

```
int *p, *q, x;
```

Ekkor a *p=x, *p=*q és az x=*p értékadások megengedettek. Hatásuk rendre a következő: 1) a p által megcímzett memóraiterületre másolódik x értéke; 2) a q által megcímzett egész értéke átmásolódik a p által megcímzett memóriarészbe; végül 3) esetben a p által megcímzett memóriarészben levő egész átmásolódik az x egész számba.

Mutatók kezdő értéke A mutató deklarálásakor a C fordító csak a mutatónak foglal helyet, a mutató által megcímzett típusnak nem. Azt a tényt, hogy a mutató még nem mutat értelmes helyre úgy szokták kifejezni, hogy a mutató értéke NULL. A gépi reprezentációk ezt általában úgy interpretálják, hogy a NULL mutató által megcímzett memória éppen a 0-ás cím, mert ez általában sohasem használható. A C fordító minden mutatót NULL-nak inicializál, kivéve ha explicite mást nem mondunk.

Íly módon az előző bekezdésben látható példák önmagukban mind értelmetlenek, hiszen a mutatók által megcímzett egészeknek még nem foglaltunk helyet a memóriában. A memóriafoglalást kétféleképpen tehetjük meg: vagy egy már létező (statikusan deklarált) változóra mutatunk, vagy a program által előre le nem foglalt memóriából kérünk helyet. Az előbbi az egyszerűbb. Tegyük fel pl., hogy s és t valahol már deklarált egész szám. Ebben az esetben a

```
p = &s; q = &t;
```

értékadásokkal a p és q mutatót úgy állíthatjuk be, hogy az általuk megcímzett memóriarész éppen az s és a t változók által elfoglalt memóriarész legyen. Ezután *p=x értékadás nem hiba, hiszen a program már tudja, hogy a p által megcímzett memóriarész micsoda.

A C (és általában a magasszintű nyelvek) az operációs rendszertől kérnek egy tárterületet, amit HEAP-nek hívnak. Ez arra szolgál, hogy azoknak a mutatóknak is (pontosabban az általuk megcímzett objektumoknak) helyet tudjunk biztosítani, amelyek nem egy előre deklarált változóba akarják tárolni az általuk mutatott értékeket. Ezt hívjuk dinamikus memóriának, mert nem lehet előre tudni, hogy a heap hogyan lesz felhasználva. Tekintettel arra, hogy a Commodore-ban nincs operációs rendszer, heap-nek a fennmaradó memóriarészt teljes egészében használhatjuk. A memória foglalása és felszabadítása a

```
char * alloc(méret)
char * free(méret)
```

függvény meghívásával történik. Az első egy olyan mutatóval tér vissza, amelyik egy méret hosszú – eddig még nem használt memóriarész első byte-jára mutat. Ha például a p és q változóinkank helyet akarunk foglalni, akkor azt a

```
p = (int) alloc(2*sizeof(int));
q = p+1;
```

utasításokkal tehetjük meg. Az első értékadás foglalja le a memóriában a helyet. Ez két memóriablokk, melyik egyenként sizeof(int) nagyságú. Ez természetesen összesen 2*2 helyet jelent, de a fenti felírási mód gépfüggetlen. Végül a q=p+1 értékadás a p mutató értékét 2-vel (az int tárolási hosszával) növeli meg.

A free függvény visszaadja a rendszernek további hasznosításra az utoljára kapott méret byte-nyi memóriarészt. Az alloc és a free utasítások csak szigorúan párban használhatók, különben a memóriarészek összekeveredhetnek. A free eljárás által visszaadott mutató az utolsó, még foglalt memóriarészre mutat.

Tömbök

Kezdjük a legnehezebbel: a C-ben minden egyes tömb egy konstans mutató. Ez a mutató a tömb elemszámától függő, a memóriában egymás után elhelyezett azonos típusú elemek közül az elsőre mutat. Most próbáljuk ezt közérthetően elmondani. Tömböt létrehozni az alábbi deklarációk egyikével lehet:

- típus deklarátor[kifejezés];
- típus deklarátor[];
- típus deklarátor[] = kezdőérték;

A fenti definíciók hatására a deklarátorban szereplő azonosító egy tömb lesz, melynek kifejezés darabszámú eleme van, amelyik mindegyikének "típus" a típusa. A második esetben a darabszámot valahonnan máshonnan tudja meg a rendszer, pl. kezdőértéket adunk neki, ahogy azt a harmadik lehetőség mutatja.

Tegyük fel, hogy a deklarátor az "azonosító" nevű változót deklarálja. Ekkor az első tömbdeklaráció — definíció szerint — a következővel ekvivalens:

```
típus * deklarátor;
azonosító = calloc(kifejezés,sizeof(típus));
```

A második esetben a memóriafoglalásra nem kerül sor, míg a harmadik esetben a tömb elemeinek a számát a kezdőértékből állapítja meg a fordító, s annak megfelelően hajtja végre a helyfoglalást a rendszer. Ezt a memóriarészt azonban nem a heap-en foglalja le a rendszer, hanem statikusan beleépíti a programba.

Tömbökkel végezhető műveletek

Tekintettel arra, hogy a tömbök valójában mutatók, pontosan ugyanazok a műveletek végezhetők el velük, mint a mutatókkal. Kivételt képez a tömbelemek indexelése. Ha "azonosító" egy tömb, akkor ennek a tömbnek az i-ik elemére az azonosito[i] formában hivatkozhatunk. Mutatók használatával ez az *(azonosito + i) hivatkozással írható le.

Nézzünk néhány egyszerű példát tömbökre:

```
int x[5], y[3][5], z[] = {1,2,3}, u[];
```

A fenti deklaráció hatására sorra a következők jönnek létre: x nevű 5 elemű tömb, y nevű tömb, amelyik 3*5 egésznek foglal helyet, y valójában három elemű tömb, melynek minden eleme öt egész számot tartalmazó tömb. Ha a többdimenziós tömböket mátrixnak képzeljük, akkor az elemek tárolása sorfolytonos. z három elemű tömb lesz, melynek értékei sorra 1, 2 és 3. A fordító a kezdőérték alapján számítja ki a z tömb nagyságát. Az u[] deklaráció csak függvény formális paramétereinek a megadásában szerepelhet. Az u tömb számára a fordító nem foglal külön helyet, az u értéke a függvény hívásakor átadott tömb lesz, annak nagysága magából az u-ból nem számítható ki. Az üres [] használata csak egyszer megengedett, az u[][] forma szintaktikus hibát eredményez.

A fent deklarált változók segítségével számos hivatkozás lehetséges. A legegyszerűbbek a tömbök elemeire való egyszerű hivatkozások: x[2], y[1][3], z[2], u[1]. A többdimenziós tömbök esetében nem megengedett az y[1,3] alak használata! Az y tömbnek azonban valamely sorára is hivatkozhatunk, pl. y[2] a tömb második sorát jelenti, amelyik egy 5 elemű tömb. Így az y[2] = x értékadás megengedett, s hatására az x tömb összes eleme átmásolódik az y tömb első sorába!

Van azonban a tömbnév és a mutatók közt egy lényeges különbség: a tömbnév mint mutató konstans. Ez azt jelenti, hogy tomb = &x alakú értékadás nem lehetséges. A program életében a tömb mindig a memóriának ugyanarra a helyére mutat!

Karakterláncok (sztringek) mint tömbök vagy mint mutatók

A C nyelv további sajátossága, hogy a karakterláncokat speciális mutatókként kezeli. Ez pontosabban azt jelenti, hogy a karakterlánc karakterek sorozata, amelyik egy 0 byte-tal végződik. A 0 byte-ra a C-ben a '\0' formában szokás hivatkozni. A karaktersorozatok végére a 0 byte általában automatikusan odakerül. Például a

```
char * karakterlanc = "abcdef";
```

deklaráció hatására a karakterlánc mutató egy olyan memóraiterület elejére fog mutatni, amelyik az "abcdef" karaktersorozatot és a végén egy 0 byte-ot tartalmaz. Szerencsére a sztringműveletek is automatikusan érzékelik a 0 byte-ot, s nem nekünk kell vele foglalkoznunk. A mutatók és a sztringek fenti azonosítására álljon itt példaként a sztring hosszát kiszámító függvény:

```
int strlen(s) /* Visszadja s hosszát! */
char *s;
{
    char *p = s;
    while (*p) p + +;
    return (p-s);
}
```

Nos, az első két sor azt definiálja, hogy strlen(s) egész értéket visszaadó függvény, melynek egyetlen argumentuma egy karaktermutató. A függvény teste egy újabb deklarációval kezdődik, amelyik a p char típusú mutatót deklarálja és rögtön inicializálja is az eredeti sztring első karakterére. A while ciklus feltételében *p szerepel. Mint tudjuk a while akkor hajtódik végre, ha a feltétel igaz, azaz az értéke nem 0. Így a ciklus addig jár, míg a p-vel megcímzett byte 0 nem lesz. A ciklusmag nem csinál mást mint folyamatosan növeli a p mutatót. Végül a return utasításban a két mutató különbsége pontosan a nem 0 byte-ok számát, azaz a sztring hosszát, adja vissza. (Hmmm... jó ha valami tömör, de ennyire!)

Már az eddigiek is mutatják, hogy a mutatók, még olyan esetekben is mikor nem kellene, rendkívül fontos szerephez jutnak. A C-ben végül is minden a mutatókra vezetődik vissza. Mutatja ezt az is, hogy tetszőleges p mutatóra használhatjuk a p[i] formát, függetlenül attól, hogy a p tömbnek volt-e definiálva vagy sem! A mutatók további fontossága, hogy a függvények argumentumai nem lehetnek struktúrák, uniok és függvények csak ilyeneket megcímző mutatók!

HIRDETÉS

C-64-re új programok eladók lemezen (50 Ft/lemez) és kazettán (200 Ft/óra). Adathordozót kérek! **Kántor Imre**, Sopron, Dózsa Gy. u. 24, 9400

C-64-es játékokat veszek és cserélek lemezen. Elsősorban az ELITE, Dun Darach, Neuromancer, Pool of Radiance és Times of Lore érdekel. Lista nem hátrány. **Toplak Zoltán**, Kőszeg, Hunyadi út 3., 9730

Eladnám C64 + floppy + magnó + 12 kazetta + 170 disk új programokkal + 2 joy + cartridge + extrák 50.000 Ft-ért vagy elcserélném Amiga 500-ra ráfizetéssel. **Gyene Péter**, Kaposvár, Pf. 206/S, 7401

C-64-re programokat eladok (10 Ft/db). Pl. TEST DRIVE 3. Keresem a SPEKTRUM EMULATOR-t. **Tóth Attila**, Gyömrő, Jókai u. 2., 2230

Keresem C-64-re a TRANTOR című játékot, valamint egy olyan BASIC compilert, ami fordítja a GRAPHICS BASIC-et is. **Horváth Arnold**, Budapest, Fiedler R. u. 18. II/9, 1031

C-64-es lemezes, kazettás játék és felhasználói prg-kat eladok esetleg cserélek. **Bálint Gábor**, Dunavarsány, Somogyi B. u. 82., 2336

C-64-re keresek angol- és magyar nyelvű szerep- és kalandjátékokat. Cserébe akció, sport, kaland, stb. programot küldök. Keresem a LORDS OF THE RINGS-et és a BARD'S TALE kazettás változatát. **Gergelics Balázs**, Pomáz, Beniczky u. 51., 2013

C-64-re keresem a MR.PUNIVERSE és a SILENT SERVICE c. programokat. **Hadnagy László**, Budapest, Bem u. 29. II/5, 1193

C-64-es játékok cseréje kazettán! **Géczi Zoltán**, Szolnok, Tompa M. út 1., 5000, Telefon: 36-484

C-64-es magnósok! Kétmagnós másolómodul kétféle kivitelben 400 Ft-ért. Válaszborítékért tájékoztató! Ugyanitt programcsere kazettán. **Völcsey Krisztián**, Dunaújváros, Derkovits u. 6. II/2, 2400

NEUROMANCER-információkat (például hogyan lehet 30.000 ruppónál többet összeszedni?) és PROJECT FIRESTART-leírást keresek C-64-re. **Biczó Bence**, Boglárlelle, Liliom u. 16., 8630

UCG programmásoló szolgálat, régi és új programok lemezen, oldalanként 15 Ft-ért. **Pálvölgyi László**, Szeged, Hont F. u. 3., 6723

C-64-es programokat cserélek kazettán. Elsősorban azok levelét várom, akiknek megvan az ELITE, a ROBOCOP vagy a TEST DRIVE II. kazettás változata. **Czabányi Tibor**, Pomáz, Cseresznyés u. 8., 2013

C-64-en kazettán cserére keresem: ACE, ACE 2., AMERICAN FOOTBALL, ASTERIX, TOP GUN, SPIDERMAN, GARFIELD, TIR NA NOG, PLATOON, STAR WARS 2., SHILTON FOOTBALL, BASEBALL, MIAMI VICE, LAST NINJA 2. **Fekete Szabolcs**, Nagycenk, Vasútállomás, 9485

C-64-es programokat cserélek-veszek kazettán-lemezen. **Kasza Tamás**, Kaposvár, Füredi át 35. 7400

C64 Datasette másolómodul eladó. 100%-os biztos másolás! Válaszborítékért grafikus tájékoztató! **Tóth Lajos**, Székesfehérvár, Vöröshadsereg út 82., 8200

C64-en kazettával együtt, utánvétellel 240 Ft-ért a következő programok megrendelhetők: Winter Games-Test Drive 1-Last Ninja 1-Predator. **Somorjai Zoltán**, Budapest, Víziorgona u. 9. X/93, 1038

NBASIC-leírást keresek C-64-re. **Csehi István**, Budapest, Losonci tér 4., 1082

Keresem C-64-re kazettán a DARK SIDE és a STEALTH FIGHTER programokat. **Leskó László**, Budapest, Százszorszép u. 1., 1213

Új és régi C-64-es programok olcsón eladók kazettán! Listát csak válaszborítékkal ellátott levelekre küldök! **Mészáros Szabolcs**, Kálló, Széchenyi u. 7., 2175

ACTION REPLAY MK V vagy FINAL CARTRIDGE-et vennék. **Halmai Gábor**, Szentlőrinc, Munkácsy M. u. 23., 7940

Keresem C-64-re az ADVENTURE BUILDING SYSTEM és GRAPHIC ADVENTURE CREATOR c. programokat. **Lipovits András**, Szombathely, Wesselényi u. 34., 9700

Keresek bármilyen információt a HUNT FOR THE RED OCTOBER c. tengeralattjáró-szimulátorhoz. **Schneider Péter**, Dunaújváros, Váci M. u. 6.7.3, 2400

C-64-es programok eladók 2-től 10 Ft-os áron. Felbélyegzett válaszborítékot kérek. **Rábai Attila**, Győrújfalu, Rákóczi u. 42., 9171

Adventure, arcade és stratégiai programokat keresek v. cserélnék (WAR IN THE..., BARD'S TALE, stb.). Kérésre programlistát küldök. **Gecseg András**, Sopron, Elő sor 11., 9400

C-64 programcsere lemezen. Keresem az Új Vadnyugat I-II. és WORLD TROPHY SOCCER programokat. **Szpisják Zsolt**, Békéscsaba, Pajtás sor 15/2., 5600

C-64-esek figyelem! Jó minőségű játékprogramok (LAST NINJA II., TOTAL ECLIPSE I-II.) eladók lemezre! Listát küldök! Keresem az angol nyelvű GEOS-t és a NEWSROOM c. programot. **Bede András**, Pécsvárad, Felszabadulás tér 7/a, 7720

Keresem a SUPERGRAPHIK 64 és SIMON'S BASIC programokat kazettán, C-64-re. **Veles Árpád**, Érd, Bajzsy Zs. u. 18., 2030

C-64-re cserélném jótállásos Enterprise számítógépemet magnóval, programokkal, könyvekkel, speakeasy-vel. **Szabó János**, Tatabánya V., Népköztársaság út 45/I, 2800

C64 + 1541/II floppy + 55 lemez + könyvek 35.000 Ft-ért eladó. **Horai Szabolcs**, Tiszavasvári, Kossuth u. 39., 4440

C-64-es programokat cserélnék csak lemezen. 100 lemezem van, elsősorban a sport játékok érdekelnek. Listás leveleket várok. **Nagy Zoltán**, Budapest, Hollós Korvin L. u. 10. II/6, 1039

Keresem C-64-re a GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, ADVENTURE BUILDING SYSTEM, BATTLE CHESS programokat. **Rangel Tamás**, Székesfehérvár, Gellért u. 8., 8000

C-64 pogrameladás- és csere több, mint 2400 programból álló választékkal. Válaszborítékot kérek, kérésre listát küldök. 64er és Power Play újságokat keresek. **Németh András**, Győrújbarát, Veres P. u. 23., 9081

Keresem az ANNALS OF ROME c. programot, bármilyen tűrhető kalandjáték-készítő programot, és azok ismeretségét, akik kedvelik, illetve meg is csinálták Rátkai István kalandjátékait. **Heltai Ákos**, Budapest, Gyakorló u. 4/f. III/14, 1106

C-64-tábor figyelem! Szuper és új programokat adok lemezen (5-15 Ft/db, lemezzel együtt 150 Ft/lemez) és új programokat cserélek is. Felhasználói programok is érdekelnek. Listát kérek és küldök. **Németh Dezső**, Szeged, Petőfi sgt. 40/b IV/3., 6722

Keressük C-64-en kazettára a MOVIE (nem BATMAN!), CHUCKIE EGG I-II, DIZZY II. és STIFFLIP II. programokat. Leveleznénk kalandjáték-rajongókkal, csere is lehetséges. **Kupovics Arnold** és **Krisztián**, Ajka, Korányi Frigyes u. 22., 8400

Szuper programok C-64-re olcsón eladók, csak lemezen. 70 Ft/disk. Kérésre bővebb tájékoztatót küldök. **Bagin Norbert**, Vác, Eperfa u. 6., 2600

Segítség! A BARD'S TALE III-ban a dimenzióugrásnál kért kódokra lenne szükségem vagy POWER PLAY 88/10 szám idevágó fénymásolatára (abban benne van). **Rajkó Zoltán**, Székesfehérvár, Benke F. u. 11/b, 8000

C-64 programokat cserélek, veszek, csak lemezen. Azok is írhatnak, akiknek szintén kevés programjuk van. **Kőszegi Tamás**, Budapest, Mátyás u. 5., 1203

Keresem adventure, arcade-adventure és role playing-játékok kedvelőinek ismeretségét. A levelezés témája: programok megoldása és programcsere. **Orcsik Péter** (OPI), Tatabánya, VI. Mártírok útja 86. II/1, 2800 Tel: 12-013 (minden nap 7 órától)

Elcserélném Orion sztereo műholdvevőmet (komplett) Amiga 500 + kp-re. Esetleg eladnám. **Bátorfi Zoltán**, Rákóczifalva, Dózsa Gy. út 17/a

Hey Amigások! A legújabb stuffok eladása (50Ft/disk), esetleg cseréje. Ugyanitt 1541-II floppy 18.000 Ft-ért eladó. **Valent Gábor**, Nyíregyháza, Északi krt. 21., 4400

Amiga játékokat cserélek. Listát küldök és kérek. Keresek magyar vagy angol nyelvű Amiga szakkönyveket. **Kónai Zoltán**, Gyál, Kőrösi út 146., 2360

A hirdetés továbbra is díjtalan! A megjelenés feltétele:

Küldje el ezt a kis szelvényt a hirdetés szövegével együtt





AMIGA programokat cserélek. Listát kérek és küldök. **Mikola György**, Budapest, Helsinki út 1. IV/45, 1203, Tel.: 1582-023 v. 1279-96.

Amiga 500-on programokat cserélek. Listát kérek és küldök. **Patonai Szabolcs**, Mar. ú. Simon Ferenc út 7., 5435

C-16 tulajdonosok! Szívesen leveleznék, programot cserélnék olyanokkal, akiknek C-16 vagy PLUS4 van a birtokában. **Németh Róbert**, Zalaegerszeg, Ifjúság u. 5/4. 8900

C-16, PLUS4 programokat cserélnék. Programok nagy választékban. Keresek valami komoly szövegszerkesztő programot. **Horváth Gábor**, Dunaújváros, Derkovits út 12. VI/2. 2400

Új PLUS4-es programokat cserélek kazettán, keresem az ELITE-et. Listát kérek. **Dinnyés Tamás**, Üllés, Felszabadulás u. 60., 6794

PLUS4-es programokat adok, veszek, cserélek. Cserealap 700 db program. **Medveczky György**, Budapest, Zrínyi u. 3/a VII/31, 1214

PLUS4-es programokat cserélnék. Listát kérek és küldök. Keresem a GAMES DESIGNER programot. **Turi Tamás**, Nyíregyháza, Kert u. 14. fsz. 3., 4400

PLUS4 programcsere és eladás. Program-átlagár 15 Ft. Készlet kb. 800 db program. Azonnal válaszolok. Kedvezmények! **Prokysoft (Prokop Gábor)**, Budapest, Zrínyi u. 4. 10/46, 1214

PLUS4-es ügyben bárki fordulhat hozzám. Címem: **Rajnai Álmos**, Keszthely, Bercsényi M. u. 46., 8360

QUAD 405 - 2 x 110 W erősítő (végfok), 180 W terhelhetőséggel eladó. Átviteli frekvencia 15-40000 Hz. Irányár: 18.000,- Ft. Márton Zoltán, Kazincbarcika, Derkovits tér 1, 3700. Tel.: (06-48)-16-621 (este 6-8 között).

Fél éves 1551-es drive eladó, beépített turbóval. PLUS4, C-16, C-116 gépekre köthető rá. Irányár: 18.500 Ft. **Fülöp Viktor**, Sopron, Hegyhát u. 3, 9400

C-16, PLUS4 játék-, felhasználói- és oktatóprogramokat cserélek, elsősorban lemezen. **Kálmán Albert**, Eger, Rákóczi út 31. III/11, 3300 (**A hirdető itt jobbra, mintha pont melletted lakna! – Covboy**)

PLUS4-esek figyelem! Több mint 200 különböző poke-val rendelkezem. Válaszboríték ellenében szívesen küldök! **Molnár István**, Pápa, Lenin ltp. 32. ép. 6. lpcs II/6, 8500

Keresek PLUS4-es programokat cserére, válaszra listát küldök. **Láng Róbert**, Szeged, Budapesti krt. 27/b. 6723

PLUS4 csereklub! Programok kazettán és lemezen egyaránt. Akiket érdekel, írjanak a címemre: **Bunder Krisztián**, Szécsény, Madách út 13/b. 3170

PLUS4-re keresem a következő programokat: FOOTBALLER OF THE YEAR, ACTION FORCE, CAD-002, PED. **Lipták Tamás**, Békéscsaba, Pajtás sor 29., 5600

PLUS4-esek figyelem! Akinek szüksége van az ELITE PIGMY által feltört, működő verziójára, szívesen elcserélem. **Alaxay Viktor**, Eger, Szüret út 37., 3300

Keresem PLUS4-en megvételre a következő programokat: ARTHUR NOID, GWNN, FOOTBALLER OF YEAR, TOMB OF TARRABASH, INDOOR SPORTS, EXPLODING FIST, MOLECULE MAN, LEADER, PROJECT NOVA. Ajánlatokat az alábbi címre: **Péntek József**, Tiszafüred, Fürst S. út 40., 5350

Hazai és külföldi söröscímkéket keresünk gyűjteményünkbe. Mindenekelőtt hazai ritkaságokat, ill. a távolabbi külföldi országok címkéit vadásszuk. Elsősorban gyűjtők jelentkezését várjuk! Csere van. Érdeklődni: SpV, Bp. Pf.:363, 1519!.

PLUS4, magnó, programok, szakkönyvek eladók. **Muráti György**, Tevel, Fő út 302/2, 7181

PLUS4-es programokat cserélek lemezen. Cserealapom 50-60 program. **Farkas László**, Eger, Rákóczi út 2., 3300

Alakuló cracker-csapat keres gépi kódban jártas, magukban elhivatottságot érző személyeket. **Fagyal Csongor**, Berekfürdő, Néphadsereg út 5., 5309

Enterprise-hoz NEC 720 kByte-os, 5.25"-os lemezmeghajtó újszerű állapotban eladó. **Nyitrai Csaba**, Szolnok, Ragó A. u. 16. I/6, 5000

Software-terjesztők címe érdekelne. **Farkas Elek**, Kunszentmárton, Kilián ltp. 0/13, 5440

CoVboy: Még egyszer felhívnánk minden kedves olvasónk figyelmét arra, hogy a hirdetésekben közölt adatokért a CoV. felelősséget nem tud vállalni, és szeretnénk megkérni mindenkit, hogy, ha érdeklődik valamelyik iránt, akkor a kapcsolatot a hirdetővel, ne pedig a CoV-val vegye fel. A hirdetés a mindenféle ügyes-bajos dolgokban természetesen a továbbiakban is ingyenes a CoV vásárlói számára, bár azt a mostani szám megjelenésétől kezdődően egy aprócska feltételhez kötöttük. A tudnivalókat ld. részletesen a bevezetőben. Ja, mivel ezt az egészet nekem kellett begépelni, hirdethetek én is – íme: Keresem 18 és 25 év közötti Covgirl-ök ismeretségét. Nem hátrány, ha a paraméterek megegyeznek egy Marilyn Monroe nevű hölgyével. Egyébként nem feltétlenül számítástechnikai témák kerülnének szóba... Nevem CoVboy, címem – a levelezésből kiderült – "titkos", jelige tehát PSYCHOLOVE. Háhá, ez vicc volt...



CoVboy Posta

Halló, halló – újra itt van az Első Magyar Független Demokratikus Stb. CoVboy Lélekbúvár Szolgálat Párt Szövetség Stb. Szlogenünk:"Aki nincs velünk, az mással van, vagy ellenünk van, vagy velük van, vagy nem velünk van, de az se biztos, hogy van!" Ennyit a szlogenekről. Greetings mindenkinek! Azoknak egy kicsit kevésbé, akik szabad idejüket azzal töltik, hogy becsületes (?!) nevemből elmés szóvicceket faragcsálnak. A "kovboj" és "kóbóly" még hagyján (ez valószínűleg az elhanyagolt általános iskolai tanulmányokra vagy a nagyszerű "magyaros írásmód" elterjedésére vezethető vissza), de született például "BEDECOVboy", "Convoy" és hasonló ilyenek is. A pálmát azonban "Ceauboy" vitte el – azt hittem a guta üt meg hirtelen (legközelebb majd Hitlerhez hasonlítanak). A bombát postáztam. Természetesen most is itt vannak a Nr. 1. Segéd-CoVboy, azaz Kis Getto rajzai, aki eddigi számos művésznevéhez egy újabbat is hozzácsapott ("A Zavarodott"). Házi művészünk egyébként egy nagy puszit küld annak a számos jópofi gyereknek, akik jókívánságaikkal halmozták el ("... remélem mielőbb visszaesik övsömörös nyavalyájába...", "...elmehet a bús ...", "... mielőbbi megdöglést...", stb.). A dicsőséges "Megalevél" cím ebben a hónapban nem kerül kiosztásra – nem azért, mert nem lehetett volna, hanem azért, mert a bőség zavarával küzdöttem. A legjobb levelek a 4. szám borítóján díszelgő "Mesé"-vel kapcsolatban érkeztek. Egyébként én megmondtam előre, hogy mi fog történni: akiknek el kéne olvasniuk, azok nem fogják tudni, hogy nekik szól (vagy el se olvassák), akiknek pedig nincs rá szükségük, azok – vérmérséklettől függően – vagy halálra röhögik magukat rajta, vagy bosszankodni fognak rajta. Na mindegy – lássuk a mackót (mackókat)...

Anti-mese

Kedves Barátom!

Olvastam (na, ez elég nagyképűen hangzik) egy mesét a 4. világ hátsó borító belső oldalán. Ragyogó, (sőt lenyűgöző) a forma, a színösszeállítás. Csak egy tiszta lelkű Magyar képes egy (1) egész oldalt, szép apró betűkkel hangyaszorgalommal teleírni egy (1) olyan témáról, amiről egy bőbeszédű süketnéma nehezen tudna összekapargatni két (2) mondatot. (No ez ragyogó mondat, legalább olyan rövid, mint a mese.) Nincs aláírva! Összegyűjtve minden hangyaszorgalmamat tollat ragadtam. (Két kézzel görcsösen szorongatom). Most jön a mese. Címe: Naívságom kismeséje. Én icurka-picurka naivitásommal úgy (merészelem) gondolni, hogy azok a sokat (le)dícsért (N) nyugatiak a DATASETTE bütykölése közben időnként (no nem mindig) ellenőrizgetnek. Mesémben a (fő) főnök így kiált: – No fiam, hogy áll a "fej"!? – Külföldiesen (nem magyarul) MEO-znak. Lehet, agybeteg vagyok, mert én ebből arra következtetek, hogy az az ócska – "fej – időnként ugyanott áll. Tanulság! Mi lenne, ha a kedves forgalmazó (a pancser!!!) a – "fej"-ét oda állítaná, ahová kellene! De! – ha ez nem megy, írják meg a DATASETT-et gyártóknak, hogy ugyan már állítsátok át a ti – "fej"-eteket, a mi – "fej"-ünkhöz! Mindezért kár hülyének nézni a kisebbet! Good ERROR!

Utóirat: Szerencsém ugyan – az – nincs, de örülök, hogy még sosem rendeltem prg.-t a tisztelt cégtől. Az öröm csak annyi, hogy nem én vagyok a nagy csa-csa-csavargató!

Kimi Stivi (Kimmel István), Budapest

CoVboy: Kedves poszt-Andersen!
Mindenekelőtt egy (1) közmondás:"Akinek nem inge, ne vegye magára!" Ha jól emlékszem, akkor a "Mese" nem úgy kezdődött, hogy "Kedves Kimi Stivi!" – szóval nem értem, miért szívod a fogad. Azonkívül a gyártókra vonatkozó megállapításaid – mint magad is mondtad – "következtetések". A valóság ezek közül a "no nem mindig" – ugyanis, ahány gyártó, annyi fejállás (azért hagyták rajta azt a bizonyos kis lyukat...). A Kazettás-társulat nem ingem, nem gatyám, de most védelmet érdemelnek: az ő kazettafejük ugyanis a német DIN-szabvány szerint áll. Végezetül – de nem utolsósorban – szerényen érdeklődnék, hogy miért kritizálsz olyat, amit még ki sem próbáltál?! Csak nem te vagy a nagy kri-kri-kritizáló?! Tanulság: Olvasd el a következő leveleket is – nagyszerű válaszok a tiédre!

Továbbképző tanfolyam

Tisztelt Spectrum Világ!

A korábban néhány hete megrendelt "The Last Ninja" c. programot 3 kazettán, C-64-es számítógépünkhöz f. hó 15-én kaptuk meg. Sajnos a programot – egyiket sem – tudtuk betölteni. A folyóiratban közölt ismertető alapján jártunk el. Az első rész – a turbóval betöltve néhány fordulat – mind a három kazettán lehetséges, majd amikor a kurzor ismét "visszajön", a további töltés RUN (+RITÖRN) (**Nesze neked magyaros írásmód! – CoVboy**) utasításával sem kezdődik el. A mai napon a komplett



egységet és a 3 kazettát beszállítottam a garanciát ellátó szám.technikai szakvállalathoz – a gép még garanciális – és a műszeres ellenőrzés rendellenességet nem mutatott. A betöltés a fentiek szerint ismétlődött, sikertelenül. A szakvállalatnak az a véleménye, hogy nincs program a szalagon. Tájékoztatásul megjegyzem, hogy Commodore személyi számítógépünk a jelenlegit megelőzően is volt immár 4 éve, gyermekemmel együtt – (aki 15 éves) 3 évvel ezelőtt tanfolyamot végeztünk. Szeretném érzékeltetni, hogy a gép biztonságos kezeléséhez szükséges ismeretekkel rendelkezünk, a programkezeléssel kapcsolatos tévedés kizárható. (...) Amennyiben a fentiek alapján helyesen jártunk el, úgy egyetlen lehetőséget látom: T. Cím kockázatára és költségére a kazettákat visszaküldöm, kérve egyben a költségek – vásárlásit is – megtérítését.
Tisztelettel: CZINEGE LÁSZLÓ, Debrecen
CoVboy: Gratulálok a "szakvállalatnak", ahol nem elég, hogy nem volt egy nyomorult HEADTESTER sem, de annyi ész sem szorult beléjük, hogy – "műszeres vizsgálat" helyett – a kazettát betegyék egy normál magnóba és meghallgassák van-e rajta valami (merthogy a leveléből az derült ki, hogy valami mégiscsak volt rajta). Ajánlom figyelmébe azt az ominózus CoV 4.-ben megjelent mesét a fej beállításáról. Egyébként – tudomásom szerint – a Kazettások díjmentesen kicserélik a "hibás" kazettákat, de engem az se zavar, ha az egészet visszaküldi nekik. Ez esetben azonban a "T. Cím" lehetőleg ne a Spectrum Világ legyen, hanem a Programküldő Szolgálat, Budaörs, Pf. 12, 2043 – mint az köztudomású. Vagy nem?!

Isoraz reset

Tisztelt CoVboy!
A "Commodor Világ" lelkes olvasója vagyok. (Mint sokan mások). Nagyon tetszik a levelező rovat és a CoVboy stílusa (**Nevezett egyén most boldog – Nevezett egyén**). Nekem C-64-esem van. Ezzel lenne kapcsolatban levelem is. (...) Sok örökéletpoke-kal kapcsolatban emlegetnek Resetet. De sajnos nem tudom hogyan kell. Próbálkoztam SYS 64738-cal és a joystick dugónál a GND és +5V csatlakozó összekötésével, de egyik sem vált be. Kérem ha lehet közöljék valamilyen módon, hogy kell.
U.i.1: Bocs a helyesírásért.
U.i.2: Tényleg baromi jó ez az újság!
U.i.3: Nincs több utóirat. (Nagy az öröm a háznál, mi?!)
Tisztelettel: CSEHI ISTVÁN, Budapest
CoVboy: A SYS 64738 tényleg reset. Csak egy kicsit hideg. Ezzel az erővel ki is kapcsolhatod a gépet. A joystick-aljzat 5V és GND lábának összekötését nem tudom honnan vetted, de nem rossz ötlet. Ha dróttal csinálod és közé kötsz egy 5V-os izzót, akkor szépen világítani is fog. Ez viszont nem reset. (1V-os izzó esetén reset – de nem a számítógépen, hanem az izzón...). A resetet (teljes nevén: user port-resetet) – bármily hihetetlen – a user porton kell végrehajtani (balra hátul, ki van fölé írva, hogy USER PORT), de a GND-t akkor sem az 5V-tal, hanem a RESET-tel kell összekötni. Persze, nem árt ha valami C-64 szakirodalomban utánanézel, hogy melyek a user porton ezek a lábak, mert ha valami mást sikerül összekötnöd, akkor esetleg egy kicsit drága lesz ez a reset. Megareset!

Rokon lélek

Mr. CoVboy! (+ 1 + 0.75)
El sem hiszem azt, ami történik velem! Megveszem a CoV számait és tollat ragadok! Ilyen még nem történt velem fennállásom óta (mármint a hasznos célú tollragadás, s miegyebek... pl. levélírás) A CoV fennállása óta egyre inkább örülök neki, hogy rábukkantam újságárusi portyáim során az 1. számra. A levelezési rovat egyszerűen – tökjó! (**Egyetértek! – CoVboy**) Egy kicsit sajnálom is, hogy visszaszorul 2 oldalra, de legyen! (**Ne legyen! – CoVboy**) Le tudok mondani arról az 1 (azaz egy) oldalról. (**Mibe kerül az neked? Egyébként ha tudnád mennyi okosságtól fosztod meg magad... – CoVboy**) Tetszik benne a Megalevelek leírása. Pl. Mr. Kis Getto levelei éccerűen elképesztőek (főleg a szerénysége tetszett) (**Ha látnád a többi levelét...! Egy egész alomnyi borz, akarom mondani: borzalom! – CoVboy**) Amit pedig a 4. sz. (mármint a negyedik számában ennek a csodás lapnak), olvastam az egyik válaszban, azzal messzemenően egyetértek. Részletesebben:"... mert ha valaki egy Amigát lát működni, az biztos, hogy azonnal beleszeret!..." Nos igen. Így van. Finoman szólva. Enyhén kifejezve. Messzemenően igaz. Helyes megállapítás. Testközelből ugyan még nem volt szerencsém hozzá, de a játékprogramok leírása + egyéb information birtokában epedve vágyom reá. Az igazira. A törpé, izé... tökéletesre. Némi kijózanító hidegzuhany után folytatom a levelem. Sajnos egy (jó) darabig még nem lesz Amigám. (...) (**A továbbiakban szó esik a nehéz gazdasági, politikai, sőt nemzetiségi helyzetről, valamint arról, hogy a szülői támogatás mértéke = 0 – CoVboy**) Levelemet ezennel befejezem, (de nem bírom ki, hogy ne szerezzek néhány rossz percet: folyt. köv.) (**Jézusmária! – CoVboy**) ugyanis egy szál trikóban levelet írni kissé hűvös elfoglaltság. Ez itt a reklám (fenét!) helye:
Helyesírási hibák száma: ... (50 db felett a gyártó garanciát nem vállal).
U.i.: Kérjük a T. Levélolvasót, hogy a tájnyelvi-, ill. egyéb kiszólásokat a fenti számba ne, azaz ne számítsa be. Előre is köszönjük!
TOPLAK ZOLTÁN, Kőszeg
CoVboy: Ezen a levélen tök jól szórakoztam. Többszöri átolvasás után rájöttem, hogy ez egy rejtvény! Van egy csomó – zárójelbe – zárt betű, de nem lehet tudni, hogy miről szól. Mivel többen hiányolták a rejtvényt, most átnyújtom nekik, mint cseles húsvéti feladványt. Zolinak meg üzenem, hogy vegyen fel valamit az egy szál trikóra, mert esetleg meghűl és "folyt.köv." levelében a zárt betűkből a "HAPCI" szót lehet majd összeolvasni.

Sherlock Holmes

Hello CoVboy!
Nagyon tetszik az újságotok, és még a humorod is elmegy. (**Oh! – CoVboy**) De szeretném felhívni a figyelmedet egy fontos dologra! Úgy tudom nem lehet megjelentetni újságot (a szüleim újságírók, ők is ezt állítják) anélkül, hogy a felelős kiadót, és a szerkesztőség címét nem tüntetik fel. Alig tudtam kinyomozni, hogy egyáltalán hová írjak! (**És mondd csak: végül is hogyan sikerült kinyomozni? – CoVboy**) Más téma: nem tudom vannak e külső munkatársaitok, és hogy létezik e nálatok tiszteletdíj. Szívesen készítenék játékleírásokat, vagy amire épp szükség van, de ha még a postaköltség sem térül meg, akkor bármennyire is kedvelem a CoV-ot, az egész el van felejtve (pénz beszél, kutya ugat...). Megint más téma: érdekelne, mi a véleményed a kazettaküldő szolgálatról. Mármint arról, hogy a cégek hozzájárulása nélkül terjesztik a programjaikat (ráadásul pénzért!) (**Mintha az előbb említetted, volna azt a közmondást a pénzzel meg a kutyával. Mire idáig értél, addigra elfelejtetted? – CoVboy**) Hogy történhet a szerzői jog effajta csorbítása legálisan? Jó lenne, ha válaszolnál! Na viszlát!
VARGA ZSIGMOND, Budapest
CoVboy: Látom szereted a közmondásokat. Én is. Itt jön egy:"Vak tyúk is talál impresszumot". Minden CoV-ban benne vannak a felelős kiadók és a címünk is (a 2. oldalon). Igaz nem a "szerkesztőség" címe (ilyen sajnos nincs, meg nem is lesz), de azért még elég jól el lehet érni minket rajta. Legalábbis a napi 40-50 levél azt mutatja, hogy aki levelet akar írni nekünk, az megtalálta a címet is. Egyébként a CoV nem újság. Meg sem jelenik. Az csak egy érzékcsalódás, amit havonta látsz az újságosnál. Igaz, hogy 49-ért elég drága egy csalódás, hm?!
Külső munkatársak? Persze hogy vannak: Kis Getto, M.O.T.C., olvasók a Tokos-Mákosokban és a levelezésben, meg végül is mindenki, aki megveszi a CoV-ot. Tiszteletdíj? Hát az nem nagyon van – csak leközöljük az újságban, amit beküldenek. Egyébként érdekes módon egyikük sem kért eddig pénzt – csak úgy küldték, hogy segítsenek nekünk, illetve a Commodore-tábor többi tagjának. Elgondolkodtató, nem?! Lehet, hogy mégsem csak a pénz beszél (a kutyák viszont kétségkívül ugatnak...). Egyébként azért válaszolok az újságban, mert ha levélben válaszoltam volna, akkor félő lenne, hogy az 5 Ft postaköltségem se térülne meg. Mi a véleményem a Kazettás-népekről? Azt inkább nem kürtölöm világgá. Részemről azt csinálnak, amit akarnak, amíg szépen fizetik a reklámért járó díjat. Tőlem akár vibrátort is reklámozhatnak – magánügy. Előrébb volt néhány olvasói hirdetés – ott van még egy pár cím, ahová írhatsz, s mindtől érdeklődhetsz a "csorbítás"-ról. Na viszlát neked is!

Egy PLUS4-es – kivont alabárddal

Dear CoVboy and 1.75!
Leendő PLUS/4 tulaj vagyok, de a jövő idő ne tévesszen meg! Egyrészt azért, mert mire ezt megkapjátok, lehet, hogy már vígan pötyögök, másrészt így is kb. 4-5 éve foglalkozom számítógépekkel, IBM-XT-vel, Sinclair ZX Spectrummal (**Hurrá! – CoVboy**), Commodore 64-gyel, néhánnyal a Magyar Őrület nevű konszern gépei közül, pl. PRIMO, HT-1080Z, Videoton TVC, stb. Konkrétan PLUS 4-gyel 3 éve. Úgyhogy azt talán mondhatom, hogy legalább látásból ismerem, nem? És éppen ezért ha most leírnám, hogy mi az általatok dicsőített C-64 a Plusihoz képest, hát legalább kétoldalnyi csillag lenne a helyén! (**Az meglehetősen kevés információt hordozna... – CoVboy**) Nem vagyok fajgyűlölő, de ez azért már sok! Mindenhol C-64! Legalább egy CoV-ban foglalkozhatnának a PLUS/4-gyel bővebben, mert különben C-64 és Amiga Világ lesz. Ugye nem ez a célotok? Egy CoV-ban átlag 5 oldal van PLUS4-ről, abból kettő közösen a 64-gyel és az Amigával. Nemrégen azt olvastam, hogy szerintetek a PLUS4 elhanyagolható (**?!! – CoVboy**), mert sok az átfedés. Hát én nagyon megköszönném, ha egy-két szuper játékot átfednél nekem PLUS/4-re! Jó? (**Nem jó! Fedést (fedezést?) csak CoV-girl-ökkel (call girl?) vállalok – CoVboy**) Azt is olvastam, hogy az olvasói tábor létszáma szerint válogatjátok a típusokat. Ez azt hiszem –1.75 szájából, illetve tollából csúszott ki, remélem, véletlenül. Mivel főleg magánfelhasználók olvassák a CoV-t, szerintem legalább annyi Plusis van, mint 64-őrült! Egy kicsit higgadtabban folytatom. Általában aki géphez jut, először a jó öreg BASIC-tatát nyúzza. Gondolom, van némi fogalmad arról, mi a különbség a CBM 2.0 és a CBM 3.5 BASIC verzió között. Ha nincs, csak egy szám: a 3.5 csekély 47 tokennel bír többet, mint a 2.0! És mivel ez még nem sokat bizonyít, még egy-két adat: Hol van a 64-es 320 200 a PLUS/4-es 1024 1024-hez képest? (Gyengébbek kedvéért ez a grafikus felbontás!) Hol a 64-en a BASIC grafika, hang, színkezelés, stb.? Hol a TEDMON Monitor? He? És, hogy miért van több softi a 64-re? Mert öregebb! Nem, ez enyhe! Vénebb!! A Plusi egyetlen dologban van elmaradva, a sprite-okban, és ez nagy baj! De mégis, mit ér egy sprite-mozgatás, egy rakás billentyű műanyag dobozban, még egy sztár floppyval is? Legfeljebb egy TEST DRIVE-t vagy egy Elit-et! Jó lenne, ha belátnátok, BedeCoVboy (**az valami CacaoVboy-szerűség? – CoVboy**) és –1.75, hogy a Plusi legalább annyit érdemel az újságban, mint a 64. Ja, ha sok 64-er Boy levele közé még befér, talán tegyétek be a levelem teljes egészében! Egy két hozzászólás biztosan lenne! És nem mind ellenem! (**Hogyne, ez nyilvánvaló! A PLUS4-esek egyetértenek, a C-64-esek meg küldenek egy szép csomagot, ami gyanúsan ketyeg... – CoVboy**) Na üdvözlöm a stábot, valamint az összes C-16-ot, C-116-ot, Amigát, 128-at, de főleg a PLUS/4-eket. Na jó, a VC-20-akat és a 64-eket is, hiszen nem kitúrni akarom őket az újságból, mert hát ők is CBM-ék népes családjába tartoznak, csak hát adjanak egy kis helyet! És hajrá Commodore! Búcsúzik a műsorvezető: PROKOP GÁBOR, alias Proky Software Research Limited (**Látszik, hogy találkoztál már Spectrum-mal – CoVboy**), röviden a Prokysoft!
CoVboy: Kedves Roky-soft without lábtörlő! (Lám-lám, én is tudok szóvicceket faragni a

nevedből!) Én beletettem egészben, de attól már előre félek, hogy mit kapok ezért a 64-esektől. Eszmefuttatásodból azt sikerült kihámoznom, hogy mindenki dobja ki a 64-et, mert itt van a PLUS/4! A new star is born (ja, ez egy másik szöveg – bocs' Amigók)! Meglehetősen sarkított a nézőpontod: egyrészt a szemellenződön azt hiszem a PLUS4 felirat szerepel, másrészt az összehasonlítást programozói (ráadásul BASIC) és nem felhasználói szemszögből közelíted meg. Márpedig ez a számítógép-kategória az utóbbi, jóval népesebb csoportnak készül és a felhasználás módja nagyrészt – akár tetszik, akár nem – a játék. Én ugyan nem vagyok illetékes a PLUS4 – 64-"háború" eldöntésében, de ha már a te véleményedet meghallgattuk, akkor esetleg néhány kommentárt én is hozzátennék a dologhoz (nem a 64 védelmében, de nem is a PLUS4 ellen!):

Sírás #1: azért van a CoV-ban annyi PLUS4, amennyi, mert ennyire futja tőlünk. Sorry. Ha kevesled, a Tökös-Mákos a PLUS4-esek előtt is nyitva áll.

Sírás #2: a PLUS4-es általad felsorolt számos előnyének ismertetésénél elfelejtettél néhány dolgot megemlíteni. Egy számítógép elbírálásánál döntő mértékben esik latba a mögötte álló software-park – azaz mennyit és milyen minőségben lehet kihozni belőle. A PLUS4 és 64 tulajdonosok 85-90%-a a gépét játékra használja. Mondj egyetlen olyan, a 64-kategóriában is elfogadható minőségű PLUS4-játékot, amely nem egy 2-3 éves C-64-programról lett ellopva! A minőségi összehasonlítást egyébként már eldöntötted te, amikor az "átfedés"-ről beszéltél. Ennyit akkor a játékokról. Nézzük a fennmaradó 10-15%, azaz a gyakorlati felhasználók igényeit. Tokenek, BASIC-grafika, színek – rendben. A hanggal nagyon kár volt előjönnöd – miért hasonlítod egy köcsögduda hangját egy hárfához? Ha már a zenénél tartunk: mondj egy MUSIC SHOP-hoz hasonló szintű zeneszerkesztőt PLUS4-re (igazán fair a játék – az egy "vén" '84-es program!) TEDMON-monitor – ezzel is kár volt előjönni: 64-en olyat tölthetsz, amilyen tetszik. Ha lusta vagy tölteni, akkor veszel például egy ACTION REPLAY cartridge-et és ollé! – száz egyéb más szolgáltatáson kívül még van "beépített" monitorod is, amelyik ugyanazt (ha nem többet!) tudja, amit a TEDMON. Apropó, a PLUS4-cartridge-ekkel mi a helyzet? Menjünk tovább? Rajzolóprogramok: még a GEOS-ból a GEOPAINT is kenterbe veri a BOTTICELLI-t és a TEDPAINT-et, pedig az aztán nem egy túl szuper rajzoló. Az ART STUDIO után ('87) megjelent rajzolóprogramok (nem sorolom – van egynéhány) pedig abszolút nem egy kategóriába tartoznak az említett kettővel. Programnyelvek: OK, ez úgy-ahogy egál, eltekintve a C-től. PLUS4-szövegszerkesztők? A beépítettet csak költői túlzással lehet annak nevezni, azonkívül a 64-ről lopott EASY SCRIPT. PLUS4-újságszerkesztők? Semmi – 64-en NEWSROOM, PRINT-FOX, PAGE-FOX, stb. PLUS4-játékszerkesztők? GAMES CREATOR – láttad már 64-en a SHOOT'EM UP-ot? Na mindegy, hagyjuk ezt a felesleges összehasonlítgatást – semmi értelme. A C-64-et a software-háttere minden tekintetben lényegesen nagyobb teljesítményre teszi alkalmassá, mint a PLUS4-et a sajátja (és nem azért, mert a 64-es "vénebb"!). Az ítéletet egyébként nem én mondtam ki, hanem a nyugati software-fejlesztők (ott ugyanis a piac kívánalmainak megfelelően termelnek): 64-re még 1990-ben is töretlen tempóban fejlesztik mind a játék-, mind a felhasználói programokat. Havonta legalább 60-70 újdonság jelenik meg rá – a PLUS4-gyel mi a helyzet? Nothing. Ebből következik egyébként a CoV-megoszlás is: a téma, amiről írni lehet, legalább 100:1 a 64 javára. A 64-essel egyébként legalább 8-10 nyugati újság foglalkozik – a PLUS4-essel semmi. Félreértés ne essék: én nem vagyok sem PLUS4-, sem 64-párti (sőt Amiga-párti sem – bár imádom a POPULOUS-t). Nincs pártoskodás. Csak egy egyszerű CoVboy vagyok, aki most kivételesen nem elviccelte a témát, hanem a realitásokról beszélt és komolyan (legalábbis magamhoz képest ez elég komoly volt, nem?). Mert ezek a realitások. Ha nem is sikerült meggyőznöm téged, azért ezt valószínűleg beláthatod. A témával egyébként nem akarok többet foglalkozni, szóval egyetértő/ellenkező PLUS4-esek és 64-esek – kíméljetek! Ennyi.



... és egy egészen más PLUS4-es

Helló CoVboy!
Levelezési rovatodban sok levél kifogásolja a humorodat és a véleményed egyes levélírókról. Szerintem semmi kifogásolható nincs benne. Akár négy oldalt is elfoglalhatnál. (**Igeeeeeen! Hurrá! 4 oldalnyi CoVboy: Megaélvezet! – CoVboy**) Lehet, hogy ezért engem többen a pokolba kívánnak, de ezek akkor ostobák! Na mindegy. A lényeg az, hogy én még a fizetésed is emelném (ha van). (**Nincs. Nyereségérdekeltség van, de egyelőre még az sincs – CoVboy**) Maradj csak ilyen, amilyen vagy. Az újság különben szuper, eddig mind megvan (1-4). A kazettaküldő szolgálattal semmi gondom. Nekem minden program bejött (PLUS/4-en). A többieknek pedig ott a tanulságos mese (CoV 4.). Kérés: PLUS/4-re ne a legprimitívebb programismertetőket közöljétek (pölö: BERKS3, KAZIK&GHOSTS). Rengeteg szöveges program van erre a gépre. Ezek szóhasználata és a program háttere nem mindenki előtt ismert. Ezeket lehetne közölni, mivel még egyetlen LSI-kiadványban sem jelentek meg. (...) (**Jó, majd noszogatom ez irányban a PLUS4-eseket. Egyébként ha jól tudom, akkor most éppen a SAVAGE ISLAND-dal és a MERCENARY 2-vel szórakoznak. A hirdetésed a megfelelő helyen – CoVboy**)
Utóirat: Levelemet cenzúrázd nyugodtan, ha akarod írd be az újságba. Kíváncsi vagyok, miket szűrsz ki.
Pá: BUNDER KRISZTIÁN, Szécsény

CoVboy: Nahát! Hiszen ez egy Megalevél! Ilyen még nem volt – minden megfelel! Ráadásul egy "háttérbeszorított" PLUS4-es írta! Oh! – mintha hájjal kenegetnének. Egyébként már megyek is az 1.75-höz, hogy az olvasók tömegei (lehet, hogy mégiscsak hajlamos vagyok az enyhe túlzásokra?) minimum 4 oldal CoVboyt kívánnak. Neked meg ígérem, hogy ha lesz CoVboy-párt, akkor beveszlek a boltba. A programom egyébként roppant egyszerű: felvesszük a 2 milliós támogatást, aztán eltűnünk, mint az aranyóra. Ja, bocsánat! – megígértük, hogy nem lesz politika, de úgy látszik nem bírok magammal... A rosszmájú feltételezések elkerülése végett: a levelet NEM ÉN írtam!

Újságosdi

Tisztelt CoVboy!
Szeretnék előfizetni az AMIGA USER, THE ONE vagy az ACE című újságok valamelyikére. Éppen ezért szeretném, ha megírná (amennyiben tudja) ezen újságok címét, ahova ez ügyben írni lehet. Fáradozását előre is köszönöm:
UDVARI ANDRÁS, Budapest

CoVboy: Szomorú vagyok. Ezek közül nincs egyik sem. Van viszont egy pár másik, ami esetleg megfelel és a többieket is érdekli.

Commodore User (Amiga/64):
EMAP Frontline Limited, Park House, 117 Park Road, Peterborough PE1 2TR, England

ZZAP! (64/Amiga):
Terjesztő – COMAG, Tavistock Road, West Drayton, Middlesex, England
Szerkesztőség – ZZAP!, Gravel Hill, Ludlow, Shropshire, SY8 1QS, England

64'er (főleg 64, német nyelvű):
64'er, Computer-Markt Verlag GmbH, Hans-Pinsel-Strasse 2., 8013 Haar bei München, BRD

Amiga World (csak Amiga):
Amiga World, Subscription Services, PO Box 58804, Boulder, CO 80322-8804, USA

Amiga Plus (csak Amiga):
Amiga Plus, PO Box 1569, Martinez, CA 94553, USA

Amiga Resource (csak Amiga):
COMPUTE! Publications, 825 Seventh Avenue, New York, NY 10019, USA

Computer&Video Games (minden együtt)
C+VG, EMAP Frontline, 1 Lincoln Court, Lincoln Road, Peterborough PE1 2RP, England

Hát egyelőre ennyi akadt a kezem ügyébe. Ha esetleg valahol belebotlanék az általad kértekbe (vagy újabbakba), akkor ígérem, megragadom az alkalmat és a szövegszerkesztőt – azaz közölni fogom.

Bye-bye a jövő hónapban! Ja, és csak azért is: ÉLJEN MÁJUS 1. !!!